PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE V...

SCARFACE
JURJEN SAYS HELLO TO HIS LITTLE FRIEND

JUST CAUSE
ZOMERSE SCHIETPARTIJEN

BATTLEFIELD 2142
DE KONING IS TERUG

GAMES CONVENTION
BIER, BRATWURST UND EIN BROMMENDE BORIS



BULLY
CANIS CANEM EDIT

PLUS: COMPANY OF HEROES GEEFT HET RTS-GENRE MEER SPICE • ALLES OVER APEN EN GAMES • MAARTEN OVER DE BESTE FIFA OOIT • KNOKKEN MET DINO'S IN PARAWORLD • OUDE DREAMCAST JUWEEL POWERSTONE SCHITTERT OP DE PSP • ENCHANTED ARMS, DE EERSTE ECHTE RPG VOOR DE XBOX 360 • GEARS OF WAR, BORIS OP DE KOFFIE BIJ EPIC • NEED FOR SPEED: CARBON DOET HET HELEMAAL ANDERS • EN MEER...

DE ECHTE TITANENSTRIJD

Op het moment dat ik dit schrijf, is net het bericht doorgekomen dat de PlayStation 3 pas in maart in ons landje zal verschijnen. Siejiiiitttt, dacht ik in eerste instantie! Daar gaat de ons beloofde strijd der titanen, om nog maar te zwijgen over de inhoudelijke planning van onze najaarsnummers. Een paar cappuccino en sigaretjes later (thanks Maarten!) dacht ik er echter heel anders over. Tenminste, voor wat betreft de strijd tussen de twee titanen Sony en Nintendo dan. Kijk je naar hoe de twee bedrijven hun apparaat positioneren, dan is het bijna appels met peren vergelijken. Sony gaat voor de PS3 als multimediamachine met Blu-ray-speler, waar je ook nog eens games mee kunt spelen. Nintendo houdt het puur bij de Wii als spelcomputer. Los van de hele discussie welke tactiek uiteindelijk de beste zal zijn, was ik eerlijk gezegd bang dat de Wii compleet onder zou sneeuwen in het marketinggeweld van Sony. Terwijl Nintendo zich –los van haar sterke fanbase- op een ander publiek richt, en de titanenstrijd eerder tussen Sony en Microsoft plaats zal (moeten gaan) vinden. Beiden beschikken over een minder sterke fanbase, mikken wel op min of meer dezelfde doelgroep en zullen het dus voor een groot deel van de 'zwevende kiezer' moeten hebben. Door het uitstel heeft Sony echter wel een veertje moeten laten en geeft het Microsoft de kans haar voorsprong in Europa verder uit te breiden. Uiteraard willen we niet dat jij tot maart moet wachten voor je een beslissing kunt maken, het zou dus best eens kunnen dat je op de Gameplay een batterij PS3's aantreft. Hou onze site daarvoor goed in de gaten!

NIELS

KLIKKEN, BAKLAP!

Steeds vaker wordt er de laatste tijd écht gewerkt op de redactie. Nee, niet door de redactieleden natuurlijk. Het betreft hier het powerwebteam van stagelopers, onder de strenge doch bezielende leiding van feeks Atia, oftewel Muriëlle. Als je deze PU uit hebt en wel trek hebt in meer gamegerelateerde nieuwtjes en ongein, dan moet je zeker eens www.powerunlimited.nl intikken. Klik vervolgens op Features en Baklap TV om Boris als Sim te zien schitteren. En meer.





IEMAND MOET HET DOEN



Als eindredacteur Ed geheel onverwacht zijn ouderdomstoeslag blijkt te hebben opgenomen voor een levensgevaarlijke seksvakantie naar Thailand, wijst alles erop dat PU10 niet in september 2006 maar in april 2007 zal gaan verschijnen. Gelukkig weet Jurjen zich na de beet van een radioactieve giraffe te herinneren in een vorig leven de zoon van een dichtende genverbrander te zijn geweest, waarna hij voor het eerst in drieëntwintig jaar zijn hol onder de hunebed verlaat om in Haarlem de eindredactie op zich te nemen. Zal Jurjen in staat zijn om PU10 de bijschriften te geven die het verdient en, zwaaiend met rode stift, de grote boze spelfouten het hoofd te bieden? Je leest het allemaal in deze PU.

LEIPZIG = GEEN LOS ANGELES

Nog natreurend om het nieuws dat ze nooit meer een E3 zullen bezoeken, vloog en reed een aanzienlijk deel van de redactie deze maand naar de Games Covention in Leipzig. Om vast te stellen dat de Games Convention geen E3 was. En Leipzig geen Los Angeles. Na een zwerftocht van een uur bereikten Steven, Boris, Jan en JJ café die Plaubaum, de enige kroeg die er een beetje gezellig uitzag. Binnen troffen ze (natuurlijk, zouden we bijna zeggen) de Nederlandse delegatie van Atari, alsmede onze Belgische collega's van OPM2. Na een stuk of drie halve liters per man kwam de stemming er dan toch nog een beetje in, en uiteindelijk ontdekten ze toch nog een groot voordeel van Leipzig ten opzichte van Los Angeles. In Los Angeles sluiten de leukste drinktentjes om 12.00, uiterlijk om 1.00 uur. In Leipzig gaan de kroegen pas dicht als de laatste gasten zijn opgestapt. In hun geval: toen de zon zich alweer door de Duitse ochtendnevel had gebrand.



DE REDACTIE

We reizen deze maand naar Anno 1701 om nieuwe beschavingen te bouwen, en naar Battlefield 2142 om deze weer te vernietigen. Dat gereis door de tijd voert ons als vanzelf naar de vraag van deze maand: in welke tijd had jij het liefst geleefd, en wat had je in die periode dan willen doen?

JEROEN

Ik had er heel graag bij willen zijn, het fantastische jaar 1645. Het jaar waarin de wereld definitief veranderde. Wat er toen gebeurde? Toen werden in Nederland de eerste kopjes koffie gezet, natuurlijk!



JAN

Vroeger wilde ik altijd in de Middeleeuwen leven, maar volgens Professor Herman Pleij stonk het toen de hele dag naar stront en pis in de steden. Dus ik opteer voor de Gouden Eeuw, de 17e eeuw in Nederland. Ik hoef natuurlijk niet uit te leggen waarom.



J.J.

Stenen tijdperk, lekker primitief op wilde dieren beuken en je chick aan de haren achter je aantrekken. Alleen wil ik dan wel een kussentje mee, want anders loop je in die tijd volgens mij zo een houten kont op.



BORIS

Als liefhebber van grote explosies en tanks had ik wel in 1945 willen leven als Amerikaanse tankbestuurder. Lekker de hele dag een beetje scheuren met zo'n ding, beetje op Duitsers knallen, dat had me wel vet geleken. Helemaal nu ik net terug ben uit Leipzig.



ED

Ik kies voor een tijd waarin er geen vervelende wannabe-eindredacteuren uit Assen op mijn plek gaan zitten als ik op vakantie ben om mij vreemde woorden in de mond leggen terwijl ik mijn laffe zwans in een Thaise theedame hang.



STEVEN

Duh! De jaren '70 natuurlijk. Als rockstar ongeschoren groupies te grazen nemen op dagelijkse basis, beetje blowen en paddo's eten, en rondjes rijden in een gloednieuwe Trans Am. Ja, dat zie ik wel zitten.



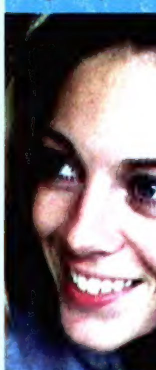
JURJEN

Ik had de wilde zomer van 754 voor Christus wel willen meemaken. Maar dan wel in Griekenland natuurlijk. De opkomst van de vertelkunst, filosofie en wiskunde, ruige shit man!



MURIELLE

Ik zou wel in de tijd van de Romeinen willen leven. Heb je de serie Rome gezien? Die rol van de feeks Atia ligt me wel. Het zou helemaal mooi zijn als de andere PU redacteuren ook over gebeamd worden, dan kunnen ze m'n draagstoel sjouwen.



MAARTEN

Hoezo leven in een andere tijd? Ik wil helemaal niet weg uit 2006. Wat denk je man, ik werk net een maand of twee bij de PU! En ik wil de lancering van Wii en PS3 ook niet missen.



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

2% Met apen spelen

5% Vloeken en drugs verkopen in Scarface

15% Ons tegoed doen aan Bratwurst und Bier in Leipzig

20% 20% Lichtelijk teleurgesteld zijn over het ontbreken van groot nieuws in Leipzig

11% Speculeren over prijs en lanceringsdatum van de Wii

5% Bouwen aan een maquette van de PU-stand op de Gameplay

2% Meepuffen tijdens de bevalling

10% Ergeren aan het vooringenomen gezever over Bully

15% Verbazen over het feit dat Bully een naamsverandering moest ondergaan om in Europa uitgebracht te kunnen worden

3% Uitleggen aan hardwarefabrikanten dat we geen toetsenborden willen bespreken

12% Spelers aanmoedigen tijdens de World Cyber Games



WATERVAL AAN VAKANTIEFOTO'S

Inmiddels worden we op de redactie overspoeld door foto's van mensen die PU's lezen of vasthouden op de meest bijzondere plekjes die onze aarde te bieden heeft. Waarom die plaatjes naar ons worden gestuurd? Omdat onze lezers van ons houden. En om kans te maken op zo'n kekke 'Bukken Baklap PU'-frisbee, natuurlijk.
Gijs van Halteren hoopt een kans te maken op dit werptuig met een intrigerende fotoreeks vanuit canada. Hierop is onder andere te zien hoe hij in stukken wordt gescheurd door een bruine beer, maar omdat we deze PU niet al te bloederig willen beginnen plaatsen we toch maar dit spetterende plaatje bij een waterval. Zo, hebben we het bruggetje naar de titel van dit stukje ook weer gemaakt.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Hier op de redactie zijn we niet vies van een beetje controverse. Dus plaatsen we Canis Canem Edit met veel plezier op de cover. Het is trouwens niet voor het eerst dat we een game op de cover plaatsen waar zoveel over te doen is dat zelfs de Nederlandse politiek zich ermee ging bemoeien. In 1998 viel een enkele lichtgeraakte conservatieveling al over het gewelddadige racespelletje Carmageddon, dus leek dat ons toen ook wel een mooie game om de voorkant van ons blaadje te sieren.





GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

"IK WERD NIET VAN DE BANK GEBLAZEN, HET SPEL VOELDE ALS MEER VAN HETZELFDE."






★ BRIEF ★ VAN DE MAAND

VERKOPER VAN LIK M'N VESTJE

Bonjour PU mensen,
Even beginnen met het geslijm natuurlijk. Jullie zijn het beste blad van heel de Benelux blablabla.
Zo, hebben we dat ook weer gehad. Laten we overstappen op het onderwerp.
Een tijdje geleden kocht ik James Bond Rogue Agent, leek me een leuk spel. Ik vroeg nog wel even aan de man achter de toonbank of het 2 player was: "Ja het is 2 player dus het kan gewoon, zonder multitap ook".
Ik ben helemaal blij en ga met een gerust hart naar huis. Ik doe hem in de Playstation 2. Paar levels gedaan, toen wou ik de multiplayer testen met een vriend van me. Ik druk op de X om naar de multiplayer te gaan, staat er op het scherm: "U heeft een multitap nodig".
Ik strontpissig terug naar de Bart Smit met het spelletje en de bon. Ik ga naar de man achter de toonbank.
"U zei dat je met 2 players kan spelen zonder multitap!"
"Oh sorry, dat is een vergissing geweest."
"Mag ik mijn geld dan terug?"
"Nee, maar je kan wel je spelletje omruilen voor een ander spel hier."
Omdat ik niet echt iets kon vinden wat me aansprak, ben ik toen maar met Prince of Persia 3 naar huis gegaan. Niet naar volle tevredenheid, en toch een beetje met het gevoel dat ik bedonderd ben.
Dus beste mensen van de winkels: zet eens iemand achter de toonbank die er wel wat van af weet!
Groetjes
Jorn Hoekstra | Internet

Tot onze spijt moet we zeggen dat dit soort dingen eerder regel dan uitzondering is. Het is blijkbaar moeilijk om personeel te vinden dat met enige zorgvuldigheid, kennis van zaken en respect voor de klant tot een goed advies kan komen. Als troost ontvang je een EA-game naar keuze.

LELIJKE GAST

Hallo iedereen van de PU.
Ik las pas een brief in de YoPost over Oblivion, en die jongen begint een heel verhaal over hoe hij het spel kreeg en hoe hij er naar uitkeek, en vervolgens zegt hij dat Oblivion slecht is, en helemaal niet waarom.
Ik ben wel met hem eens dat er aardig wat slechte dingen inzitten waardoor ik al weer uitgekeken ben op Oblivion. Wat mij bijvoorbeeld erg tegenvalt is dat er in het hele spel hooguit 20 verschillende harnassen zijn. Ik denk dat in Morrowind zeker het dubbele aantal zat, en in Morrowind zaten ook veel meer wapens.
Ik ben ook niet tevreden over de character creation. Hier moet je uren mee bezig zijn om er een figuur uit te krijgen dat niet al te lelijk is.
Natuurlijk zijn er mods te downloaden voor de pc-versie en dat heb ik ook gedaan, maar nu slaat Oblivion zo ongeveer om het half uur vast. Oblivion is dus niet erg mod-vriendelijk. En als je de editor van Neverwinter Nights gewend ben dan is de Oblivion editor een flinke stap achteruit, en NwN is 5 jaar oud!
Verder verwachtte ik een goed verhaal, ze hebben immers de omgeving goed uitgewerkt, maar het begint er al mee dat ze een amulet van onschatbare waarde meegeven aan een ontsnapte gevangene en erop vertrouwen dat die de amulet naar een klooster zal brengen in plaats van hem ergens te verpatsen...
Natuurlijk heeft Oblivion ook goede punten zoals de vrijheid, het avontuur, alle dialogen ingesproken en zo, maar toch valt het mij tegen, en ik speel graag RPG's.
Willem Verheij | Internet

De meningen over Oblivion zijn en blijven verdeeld. Als je de game op details gaat vergelijken met andere games, dan zijn er natuurlijk altijd wel games te vinden die iets beter of meer uitgebreid hebben gedaan dan Oblivion. Maar het gevoel van opgaan in een enorme, levende spelwereld, deed ons in ieder geval dit soort details vergeten.

GRAND THEFT SAINTS ROW



Beste PU redactie,
(ik houd het geslijm achterwege) om even te reageren op Boris zijn Coverview van Saints Row, ik geloof graag dat het een briljant spel is (ik heb hem ook gedownload op marketplace), maar om nou te roepen dat het beter is dan 'koning' GTA, gaat te ver.
Toegegeven, je hebt ongelooflijk veel vrijheid in Stilwater. Dat had je ook in Los Santos, San Fierro, en Las Venturas. En om het grafisch nou te vergelijken met een spel dat 2 jaar oud is, en niet is uitgekomen op de Xbox 360, maar op inferieure consoles, vind ik nogal laag. Daarbij, het hele online gebeuren van Saints Row uniek? Boris heeft zijn huiswerk duidelijk niet gedaan, want er was toch duidelijk iets genaamd MTA (Multi Theft Auto) voor de PC. Waarbij je trouwens met nog veel meer dan 12 'gangsters' op een server kon.
En dat Character Creation niet bestond in San Andreas? Ga toch weg man, het hoorde nou eenmaal bij het verhaal dat je CJ speelde, als ze dan meerdere opties zouden maken (zoals de latino's, volgens Boris), dan hadden ze nóg een hele reeks voice overs moeten maken, want mexicanen praten toch echt een stúk anders dan negers. En ik weet niet wat je zo erg aan het verhaal vond van GTA, maar ik vond het een briljante mix van geweldige 'hoodfilms' als Boyz n The Hood en Menace II Society. Toegegeven, het ging op een gegeven moment over the top (ongeveer toen je Toreno ontmoette), maar dat is nou eenmaal Rockstar stijl. Dat ik Saints Row zeker ga halen op de releasedatum (wanneer is dat eigenlijk?) ontken ik niet, maar om nou te roepen dat het beter is dan San Andreas? Nee. Bedankt.
Robert | Internet

Het is natuurlijk de mening van Boris, die overigens niet door iedereen gedeeld wordt op de redactie. Er zijn heel wat pittige discussies geweest omtrent het spel Saints Row. Jeroen bijvoorbeeld, is het totaal niet met Boris eens, terwijl Puwebber Freek de game inmiddels kan dromen en niet weg te slaan is bij de 360 Debug in het testhok. Het ligt er dus een beetje aan wat je van een Saints Row verwacht of wat je verwacht van het free roaming genre in het algemeen.

Murielle's Brievenbusj

Lieve Muriëlle,
Ik speel WoW en laatst hielp ik wat vrienden met een quest. Toen we eindelijk bij de eindbaas waren, dropte hij een goed item. Ik had een looting setting ingesteld zodat de partyleader het item in beslag neemt en dan bepaald wie hem mag hebben. Ik nam de prijs dus voor mezelf. De mensen in mijn party waren furieus en mijn guildmates waren ook boos. Op school waren mijn drie vrienden pissig. Mijn guild valt uit elkaar en op Ventrillo negeren ze mij al twee weken lang. Ik heb niet echt een leven naast mijn WoW bestaan (triest ja.) en mijn drie goede "echte" vrienden vinden me nu ook een eikel. Ik weet niet echt wat ik moet doen.
Groeten, Lieuwe | Internet



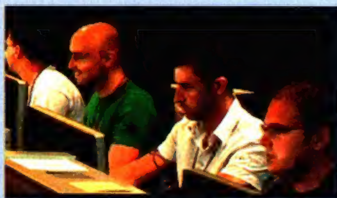
Beste Lieuwe,
Wat een kutstreek! Je vrienden vertrouwden je en dat heb je beschaamd. Maar dat weet je zelf ook wel. Toch is het suf dat een vriendschap door een game uit elkaar valt. Volgens mij kun je het beste op grootse wijze je excuses aanbieden. Als ze niet willen luisteren, stuur ze een email of anders een brief. Zweer plechtig op de dood van iets dat je heel dierbaar is (je Night Elf ofzo) dat je het nooooit meer zult doen. Luisteren ze dan nog niet naar je, dan zijn het gewoon eikels en ben je beter af zonder ze.
Sterkte!
Groetjes Murielle

Hebben jullie vragen aan Muriëlle, stuur die dan naar yopost@powerunlimited.nl onder vermelding van Murielle.

FRAGGIN JAN

Ha gasten,
Ik wilde eerst ff zeggen dat jullie restyle echt wreed is geworden. 'k Vind het vooral gaaf dat de artworks van de previews nu op de hele pagina staan, en er dus niet meer zo'n rand omheen zit. Ook de nieuwe "conclusie" vind ik handig, waarin jullie aangeven hoe veel tijd je met een game bezig bent.
Echt top, keep it up!
De reden dat ik deze mail stuur, is omdat ik Jan tegenkwam in een videopodcast van jullie Amerikaanse collega's van PC Gamer. Het was tijdens een potje BF 2142 bij EA, en het lijkt erop dat hij het nogal moeilijk had. Werd hij teveel gekilled door de rest, of kwam hij er net achter dat hij de deadline was vergeten en bang was voor een boze Ed aan de telefoon?
Anyway check the screens!
Jordy | Internet

Begrijpt Jan dan niet dat hij zich gewoon afzijdig moet houden op dit soort events? Nu weet de hele wereld dat meneer Meyroos niet kan gamen.





JJ NIET ZO SENSIBLE

Beste PU redactie en vooral J.J.,
Nadat ik de review van Sensible Soccer '06 had gelezen besloot ik het spel te kopen. Na een weekje spelen heb ik toch wat aan te merken op de review. Het is waar dat je de graphics niet zo serieus moet nemen als de gameplay maar goed in elkaar steekt, maar om dit spel nou een 85 te geven?
Mij hoor je niet zeuren over die grote waterhoofden en ouderwetse graphics, want ik vind het inderdaad een leuk en verslavend spel. Maar hoe zit dat met de A.I.? Telt die soms niet meer mee?
Zo stond een voetballer van de tegenstander een paar seconden lang stil, terwijl vlak achter hem de bal lag. Toen ik er op afstormde om de bal te pakken, reageerde hij opeens bliksemsnel, pakte de bal en dribbelde mij voorbij.
Op andere momenten kreeg ik de bal gewoon toegespeeld van de tegenstander terwijl ik een minuut later een fantastisch staaltje overspelen te zien kreeg. Ik kreeg niet eens de tijd om te reageren.
En dan de scheidsrechter, die is nog erger dan die van Nederland-Portugal. Ik word getackeld en rol drie keer over de grond en hij doet niks. De tegenstander valt gewoon voorover op zijn knieën en ik krijg meteen een gele kaart.
De animaties wekken ook een déjà vu gevoel op en zoiets van, dit had beter gekund. Begrijp me niet verkeerd, ik vindt dit een heel leuk spel, maar ik vindt een score van 80 hier meer op z'n plaats.
Bas | Arnhem

Het ligt niet aan jou hoor, Bas. Menig footiefanaat op de redactie begrijpt niet wat JJ in die game ziet. Wij vinden een score van 80 zelfs nog aan de hoge kant.





GAMESTOEL

Geachte redactie,
Aangezien mijn man jullie blad regelmatig laat slingeren, besloot ik er ditmaal ook eens een blik in te werpen. Mijn oog viel op de ultieme gamestoel van Jan (pagina 13). Wat een plaatje! Toevallig zijn wij op zoek naar een relaxfauteuil voor in de kamer en deze kleur past perfect bij onze inrichting. Bovendien is mijn man fanatiek gamer. Mijn verzoek is dan ook: is deze stoel ter overname? Of waar is hij te koop?
Overigens mijn complimenten voor jullie zeer uitgebreide blad, het mocht alleen op sommige punten wat minder sarcastisch zijn. Maar ja, volgens manlief maakt dat het blad nou eigenlijk ook weer zo leuk.
Met vriendelijke groet,
Linda Verkerk | Capelle aan den IJssel

Zo'n brief vraagt eigenlijk om een sarcastisch antwoord, maar vooruit, wij zijn ook de kwaadste niet. Kijk eens op http://www.d-box.com/en/index.html, Linda.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.



STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

KORTE VRAAGJES

Yo PU gasten en meissie, ik had een paar vraagjes:
1. Welke game zou ik kiezen voor de Xbox 360: Oblivion of Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth II?
2. Zou het de moeite waard zijn als ik Call of Duty 3 (Xbox 360) zou kopen als hij uit is?
3. Wanneer komt de nieuwe GTA uit voor de Xbox 360??
Ga echt zo door met jullie blad, het is het coolste en dodelijkste game magazine.
Groetjes Michel | Internet

1 Oblivion natuurlijk. een uitermate grote RPG die je helemaal opslokt. Die LotR game is een matige RTS die niet eens lekker speelt op de 360.
2 Zeer zeker.
3 Hij staat vooralsnog op november, 2007 dan.

Hey PU crew, ik wou ff zeggen dat jullie een fantastisch blad hebben en daar vooral mee door moeten gaan. Ik heb een paar vraagjes voor jullie.
1. Komt er een Assassin's Creed voor de Xbox 360?
2. Wanneer is de release van Brothers in Arms 3?
3. Is er al meer bekend over Fifa Street 3?
4. Wat is A.I. (ik weet het, een domme vraag, maar ik weet het gewoon niet)?
Martijn Smeets | Nijmegen

1 Ja, ergens in 2007
2 Rond de Kerst.
3 Dat hij er inderdaad aankomt, maar meer ook nog niet.
4 Artificial Intelligence, wat zoiets betekent als kunstmatige intelligentie. Kort door de bocht het verstand dat de programmeurs de computergestuurde personages meegeven.

Hey PU-mensen,
Ik heb 2 vragen voor jullie:
1. In de juli-uitgave van jullie blad stond dat Call of Duty o.a. op de PSP uit gaat komen. Ik vraag mij af: hoe gaat dit in z'n werk wat betreft besturing? Omdat er bij bewegen en richten in first person shooters meestal gebruik wordt gemaakt van 2 analoge sticks / toetsenbord + muis. En de PSP heeft slechts één analoge stick.
2. Waarom ligt The Godfather voor de PSP en Xbox 360 nog niet in de winkels, en weten jullie wanneer hij dan wel uitkomt? En waarom duurt het zo lang?
Koen | Internet

1 We hebben helaas nog niet met de PSP-versie van Call of Duty kunnen spelen, maar we vermoeden dat je schiet met de R toets, bukt met de L toets en dat er andere mogelijkheden zoals wapens verwisselen onder de vierpuntsdruktoets zitten. Besturen gaat hoogstwaarschijnlijk middels de analoge stick (waarmee je naar voor en achter beweegt of van links naar rechts) en de actietoetsen, die je laten draaien en omhoog en omlaag laten kijken. Althans, dat vermoeden wij.
2 Zo rond Kerst moeten deze twee versies in de winkels liggen. Het duurt wat langer omdat EA de games niet zomaar over gaat zetten. Hopen we.

Beste PU redactie,
Ik heb een paar vraagjes voor jullie.
1. Weten jullie al iets over de opvolger van de Gameboy Micro? (Gameboy Nano?)
2. En weten jullie al iets over een volgende PSP? (PSP Lite?)
3. Waar blijven jullie reviews van Ice Age 2 en Over the Hedge?
4. Mag ik brief van de week worden?
Bas | Internet

1 Nou, veel kleiner moet dat ding niet worden. De kans op een nieuwe versie van de GBA lijkt ons dan ook gering.
2 Er gaan geruchten dat Sony werkt aan een nieuwe PSP, maar over de naam is nog niets bekend.
3 Speciaal voor jou hebben we die games even bekeken, Ice Age 2 krijgt een 4 en Over the Hedge een 6. At your service.
4 Sterker nog, je bent brief van de dag geworden.

CANIS CA EDIT

JEROEN IS EEN PESTKOP

"DE GAME MOTIVEERT ... VOLGEN DAN OM

Nog voordat ook maar iemand de game had kunnen spelen werd Bully al veroordeeld. In de huid kruipen van een pestkop om zo het leven van je medescholieren zuur te maken, de gedachte alleen al was voor velen genoeg om de game aan de schandpaal te nagelen. Jeroen vroeg zich af of al die heisa terecht was en vloog naar het kantoor van Rockstar in Londen. Daar stapte hij in de schoenen van Jimmy Hopkins, de pestkop waar het allemaal om ging. Is die game nou echt zo erg?



Op het moment dat ik dit schrijf is er iets vreemds aan de hand met Bully. Er gingen geruchten dat het spel niet eens in Europa zou verschijnen.
Dit had waarschijnlijk te maken met bezorgdheid bij Sony, die de naam PlayStation liever niet in combinatie met pesten, niet alleen in Nederland een hot item, genoemd ziet worden.
Inmiddels is de titel aangepast en gaat de game als Canis Canem Edit de Europese winkels in.

VOOROORDEEL

De aankondiging van Bully schoot bij velen in het verkeerde keelgat. Zelfs de Nederlandse politiek voelde zich geroepen hierover een statement te maken. Nou ja, de Nederlandse politiek... We bedoelen Jeroen Dijsselbloem, tweedekamerlid voor de PvdA.
Op de weblog van Jeroen Dijsselbloem is nog steeds de open brief die hij aan Take Two (vaste uitgever van Rockstar-spellen) stuurde te lezen. Daarin roept de politicus Take Two ter verantwoording voor de game, en ik gebruik hier een quote, 'waarin de speler in de huid van een gefrustreerde tiener kruipt en zijn klasgenootjes te lijf gaat'.
De bekendmaking van Bully riep dit beeld bij veel mensen op. Een misverstand, volgens Onno Bos, product manager van Take Two: "Het is te vergelijken met het misverstand dat je in de Grand Theft Auto-serie hoertjes kunt verkrachten. Gamers weten dat dit niet waar is, maar dat weerhoudt andere mensen er niet van hier een oordeel over te vellen."

LASTIG MANNETJE

Aangekomen bij het kantoor van Rockstar krijg ik eerst een chocoladereep (geheel in lijn met deze 'schoolgame') en dan een moodtape voor mijn kiezen.
Een aantal bekende en minder bekende films (o.a. Mean Creek, Donnie Darko, About a Boy) passeren de revue. Waarbij de scènes over met name pesterijtjes elkaar in rap tempo opvolgen. De toon is gezet, zo lijkt het. Zouden mensen als Dijsselbloem zich dan toch terecht zorgen maken?
Als ik de game Bull..., eh, Canis Canem Edit eenmaal in actie zie, worden dit soort zorgen echter naar de achtergrond gedreven. Ik zie een originele, humoristische en intrigerende game en krijg zin om me daarin te verdiepen. Inderdaad, in deze game is het mogelijk om andere spelpersonages te pesten, maar het is allemaal lang niet zo toonzettend of bepalend als je op basis van het paniekerige sfeertje eromheen zou verwachten.

MOEDER

Het verhaal van Canis Canem Edit draait om Jimmy Hopkins. Een vijftien jaar oude knaap die door zijn moeder (die inmiddels aan haar vijfde huwelijk begint) en zijn (juist ja, inmiddels vierde) stiefvader wordt afgezet op Bullsworth Academy. De enige school die Jimmy nog een kans wil bieden. Het is overi-



NEM

EERDER OM DE LESSEN TE

BRUGPIEPERS TE PESTEN."

gens ook de enige school waar Jimmy nog niet op heeft gezeten.

Jimmy wekt niet de indruk dat hij lekker in zijn vel zit. Geen wonder, met zo'n moeder, een mens dat weinig oog heeft voor haar zoon maar des te meer voor alle andere mannen in de wereld.

In de onwennige schoenen van Jimmy wandel je het schoolplein op, en begint de uitdaging om de ingewikkelde sociale ladder van de campus te beklimmen.

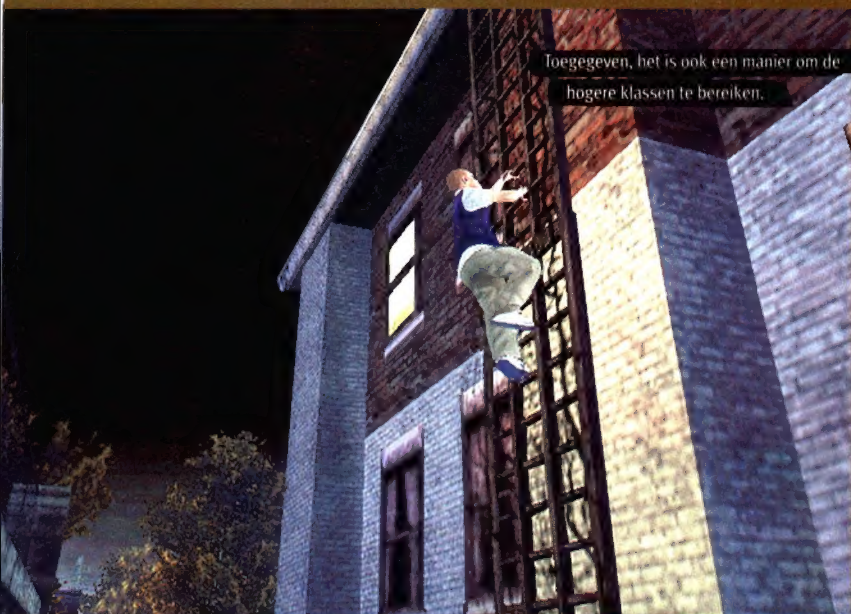
RESPECT

Op de campus moet je je staande zien te houden tussen diverse groepen leerlingen, zoals de nerds, vetkuiven en rijkeluiskinderen. Als Jimmy krijg je gedurende het schooljaar (het spel beslaat een heel schooljaar, inclusief de seizoenen) opdrachten die respect afdwingen bij de verschillende groepen. Je balanceert constant op het randje, want het helpen van de ene groep zal bij de andere kwaad bloed zetten.

Als je bijvoorbeeld ziet dat een nerd wordt belaagd door vetkuiven, dan kun je die nerd gaan helpen om het respect van de studiebollen te verdienen, maar hierdoor zal je respect bij de vetkuiven dalen. Vanaf dan zullen de vetkuiven een stuk vijandiger tegenover je staan, aan de andere kant zullen de nerds je eerder helpen als je in moeilijkheden zit.

Ik kreeg een aantal opdrachten te zien: boodschappen doen voor de kantinejuffrouw, een race op een fiets, een paar matpartijtjes en het stelen van slipjes uit de vrouwenslaapzaal.




Toegegeven, het is ook een manier om de hogere klassen te bereiken.


De schoolfotograaf kiekte de leerlingen het liefst tijdens hun alledaagse bezigheden.

PESTEN

Zoals gezegd kun je in Canis Canem Edit wel degelijk pesten. Dit pesten bestaat naast onderbroeken trekken (wedgie), mensen in prullenmanden gooien, kids in kluisjes opsluiten en bananenschillen gooien ook uit het vernederen van tegenstanders tijdens een vechtpartij. Bijvoorbeeld door iemand zijn vuisten te pakken en ze ermee in zijn eigen gezicht te meppen. Of door hem heel nonchalant met de vlakke handen te slaan.
Het vechten werkt overigens een beetje zoals in The Warriors, waarbij je locked met de schouderknoppen en met de vierkant-toets aanvalt. Je kunt de knop langer ingedrukt houden voor krachtiger aanvallen.


Jimmy lijkt zich de kritiek op zijn spel persoonlijk aan te trekken.

De dingen die meestal tot 'pesten' worden gerekend behoren hierbij tot de mogelijkheden, maar je bepaalt zelf in hoeverre je hiervan gebruik maakt. Het is geen gedrag dat per definitie wordt beloond, meestal wordt het zelfs keihard afgestraft, al kan het in deze game een middel zijn om een bepaald doel te bereiken.

TAAKSTRAF

Canis Canem Edit is te vergelijken met Grand Theft Auto, maar dan op school. Je hebt de vrijheid om te gaan en te staan waar je wilt, maar er is altijd een partij die de orde handhaaft. In GTA is dat de politie (en als je het erg bont maakt het leger), in Canis Canem Edit zijn het de oudere leerlingen, terwijl de politie in het dorpje nabij de campus de orde moet bewaken.
Stel, jij bent Jimmy, je hebt even geen les en hangt wat rond in de gangen van het schoolgebouw. Uit verveling trakteer je een passerende brugpieper op een wedgie (even de onderbroek vanachter hard omhoog trekken). Dan krijg je geheid de oudere leerlingen achter je aan. Deze zullen je hardhandig tegen de grond werken en je afleveren bij het schoolhoofd. Deze pakt eerst alle zaken die je bij je draagt af, en zal je na twee of drie waarschuwingen een taakstraf geven. Dat kan zijn het gras maaien van het footballveld of de wagen van het schoolhoofd wassen.
Dit zijn een soort van tijdsgebonden minigames. Ze zijn de eerste twee keer best leuk en uitdagend, maar na verloop van tijd gaat het vervelen en bedenk je je wel drie keer alvorens een brugpieper in een kastje op te sluiten of in de prullenbak te stoppen.

LESSEN

Je kunt in Canis Canem Edit gewoon naar school gaan om lessen als techniek, scheikunde, Engels en gymnastiek te volgen. Er zijn zo'n zes verschillende lessen (onderverdeeld in vijf fases) die je volgt door een soort van minigames te spelen.
Voltooi je een fase succesvol dan wordt je beloond met iets extra's. Na het afronden van de scheikundeles kun je bijvoorbeeld rotjes maken, of je maakt je eigen fiets bij techniek.
Zo motiveert de game je dus eerder om de lessen te volgen dan om prugpiepers te plagen. Want zeg nu zelf, ga je liever het grasveld maaien of wil je over de mogelijkheid beschikken om stinkbommetjes te maken? De keuze lijkt me simpel.

VERANTWOORDELIJKHEID

Canis Canem Edit is veel meer dan pesten. Je moet het zien als een game die op een cartooneske manier het leven op en rondom een Amerikaanse kostschool tot een videogame verpakt. Een parodie. Dit vertaalt zich met name in de stereotypische personages en de cynisch-humoristische aanpak.
Boven het bureau van het schoolhoofd hangt bijvoorbeeld een adelaar, als symbool voor de keizerlijke macht. Er is een kantinejuffrouw die in de soep spuugt, en, ja hoor daar is 'ie, de dommekracht die andere kinderen pest. Het spel zit vol met dit soort dingen. Men heeft alle stereotypen uitvergroot en maakt daarbij goed gebruik van beeld en dialogen. Het is in feite net als de GTA-serie. Hierin wordt de hele Amerikaanse samenleving op de hak genomen. Alleen ligt het er in Canis Canem Edit nog veel dikker bovenop.
Het pesten in de game is een karikatuur van het pesten zoals dat in werkelijkheid gebeurt. Ook dit aspect is zo enorm overtrokken dat het moeilijk is voor te stellen dat een gamer dit serieus zal opvatten of zal zien als uitnodiging dergelijk gedrag ook in het echt te vertonen.

GOTHIC

Canis Canem Edit heeft een duidelijk systeem waarin je als speler gestraft wordt voor misstappen (het willekeurig pesten) en beloond wordt voor goed gedrag (het volgen van lessen). Dus niet, zoals Dijsselbloem het in zijn open brief stelt, "hoe meer je pest hoe verder je komt in het spel."







VERVOER

Canis Canem Edit speelt grotendeels binnen de muren van Bullsworth, maar je kunt ook het dorpje vlakbij de campus bezoeken. Hiervoor staan diverse vervoersmiddelen tot je beschikking. Zo reed ik op een skateboard door de gangen, en mocht ik boodschappen doen met een fiets. Auto's kan Jimmy niet besturen (hij is slechts vijftien) dus kun je ze niet jatten. Wel zag ik een filmpje waarin hij een kart bestuurde en zag ik een scooter door het dorp rijden. Op de vraag of Jimmy ook op die scooter kon rijden gaf de Rockstar-medewerker niet echt antwoord. Ik vat dat op als een bevestiging.




Zo heeeeeeeel af en toe verlangen we nog wel eens terug naar school.


Door games als Canis Canem Edit is het sluipen onder jongeren met ruim veertig procent toegenomen.

CONTROVERCIËLE GAMES

De game-industrie ligt al wat langer onder vuur. Hieronder de controversiële games die de afgelopen twintig jaar het meeste stof deden opwaaien.



CUSTER'S REVENGE – ATARI 2600
Een heel simplistisch uitziend spelletje, waarbij je een gepixelde Amerikaanse Cavalerist naar een Indiaanse vrouw (vastgebonden aan een paal) moest laten lopen, om haar daar vervolgens te verkrachten.



GRAND THEFT AUTO – PC
De allereerste GTA, een topdown-versie van de inmiddels uitermate succesvolle 3D-variant. Het was vooral controversieel door het over-the-top gewelddadige karakter.



CARMAGEDDON – PC
Een 3D racer, waarbij het zaak was om zoveel mogelijk voetgangers te vermorzelen onder je autobanden. In Duitsland werd het spel verboden, maar kwam later toch nog op de markt, nadat de voetgangers waren vervangen door zombies.



MORTAL KOMBAT – MEGADRIVE
Een beat 'em up waarin 'echte' mensen elkaar op de meest bloederige manieren af kunnen maken. Bijvoorbeeld door de ruggengraat van je tegenstander uit zijn lichaam trekken.



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS – PC
Het was niet zozeer het gewelddadige karakter van deze game die veel opzien baarde, maar meer de (Nederlandse) hot coffee mod. Waardoor de speler seks kon hebben met een ander personage. Het was ook meer het verzwijgen van dit onderdeel (dat middels een verstopt stukje software aan het licht kwam) dan het onderdeel zelf dat zorgde voor de commotie.

Ook als dit wel zo zou zijn (het klinkt eigenlijk wel als een tof concept, misschien moet die Dijsselbloem het eens aan de man proberen te brengen), is het nog maar de vraag in hoeverre een game als Canis Canem Edit verantwoordelijk gehouden zou moeten worden voor werkelijk pesten. Of moeten we Pac-Man nu ook verantwoordelijk gaan stellen voor overgewicht (hoe meer je eet hoe verder je komt in het spel) en moeten we voor de kwestie vandalisme de beschuldigende vinger gaan richten op BreakOut (hoe meer blokken je breekt hoe verder je komt in het spel).
Het is als met die hele geweld-en-videogameskwestie. Iedereen heeft er een mening over, maar op de vraag of virtueel geweld motiveert tot werkelijk geweld is nooit een overtuigend (wetenschappelijk significant) antwoord gegeven.
Het is vooral de bezorgdheid van mensen die niet bekend zijn met de materie die de discussie telkens weer doet opwaaien, net als dit in vroegere tijden gebeurde met fenomenen als jazzmuziek, de boekdrukkunst, de bioscoop, rock 'n roll, televisie, stripverhalen en - tegenwoordig - Gothic-muziek. In het geval van die ellendige Gothic-muziek terecht, natuurlijk.
Grapje, grapje, geen boze brieven graag (en ook geen dode vleermuizen in onze brievenbus).

LOEDERIGE MOEDER

Mensen die niet met videogames zijn opgegroeid, zien games nog steeds als iets voor kinderen. Terwijl het natuurlijk veel meer is dan dat. Tegenwoordig verschijnen er niet alleen games met vrolijke loodgieters, maar ook veel games met wat heftiger content, en die zijn herkenbaar aan een 16+ of 18+ sticker.

We kunnen de beschuldigende vinger op de ontwikkelaars van entertainment (waar heel veel mensen van genieten) of winkelpersoneel richten, maar is het niet allereerst de verantwoording van de ouders zelf om kennis te nemen van de zaken waarin hun 12-jarige zoontje zijn zakgeld investeert?
Wat dat betreft is die loederige moeder die nauwelijks geïnteresseerd lijkt in wat Jimmy Hopkins werkelijk bezig houdt misschien wel meer dan zomaar een personage.

VERWACHTING

Eind oktober zal ik met heel veel plezier de schoolbanken weer eens opzoeken. Het hele spel ademde een heerlijk overdreven sfeertje uit, vol stereotypische schooltaferelen. Het is in ieder geval weer eens wat anders dan al die urban-rotzooi die de laatste tijd de consoles overspoelt.

+ Eindelijk weer eens een fris onderwerp binnen het free roaming genre.
+ Het ziet er verdomd goed uit.
– Canis Canem Edit, tja.... we kunnen er niet aan wennen.
– Wellicht dat Canis Canem Edit minder aan zal spreken dan GTA door zijn wat minder gewelddadige karakter.


JEROEN

CANIS CANEM EDIT
PS2
ROCKSTAR VANCOUVER / TAKE TWO
1 SPELER
27 OKTOBER

POWERSPY

- Iedereen weet inmiddels wel dat onze banden met de gamesbranche nauw zijn door de jarenlange werkrelatie. We kunnen wel eens een console voor inkoopsprijs krijgen, er valt wel eens een game op de mat, we krijgen wel eens een T-shirt mee naar huis.
- PU-Chief Niels is [illegible] toch wel een beetje doorgeslagen. Hij heeft zijn pasgeboren dochter namelijk laten sponsoren door Nintendo.
- Arthins, wat moeten wij anders denken als wij een geboortekaartje in de bus krijgen waarin Niels en zijn vriendin de geboorte van DeWi aankondigen.
- Dat heet nog eens [illegible] marketing doen tijdens het hoogtepunt van de [illegible] jaar.
- We zijn nu nog benieuwd hoe Jurjen zijn toekomstige kind gaat noemen.
- De console-wars bereiken zoals eerder gezegd hun hoogtepunt. Met name de [illegible]fabriek van Microsoft heeft er [illegible] vol [illegible]. Zo bazuint men openlijk rond dat de 360 de enige echte optie is voor de komende twaalf maanden. Terwijl wij toch het vage vermoeden hadden dat er nog twee consoles uit gingen komen.
- Of de 360 echt zo [illegible] wordt als Microsoft ons beweert, valt nog te bezien. Niet alles wat de mannen van MS melden, klopt helemaal.
- Zo bleek het bericht dat Pro Evo 6 'een jaar lang' exclusief zou blijven voor de 360 uiteindelijk veranderd te moeten worden in 'dit jaar' exclusief.
- En dat maakt toch wel flink wat dagen verschil. Waren ze maar zo flexibel met de verkoopsprijs van de 360.
- Konami greep overigens eigenhandig in, na waarschijnlijk even heel hard op het matje te zijn geroepen door Sony.
- Mogelijk is deze berichtgeving niet helemaal de fout van Microsoft zelf geweest, maar moet de schuld deels bij de media gezocht worden. Die interpreteren zaken soms wel eens verkeerd. Een fout die wij nooit maken.
- De mededeling op de E3 dat GTA NIET exclusief meer zou zijn voor de PS3, werd in veel media namelijk verbasterd tot de quote dat GTA een periode echt exclusief voor de Xbox 360 zou zijn. Terwijl ze gewoon tegelijk uitkomen.
- Dat heet met een mooi woord 'de wens is de moeder van de gedachte'. Grappig om dat het vaak Xbox-media waren die deze 'fout' maakten.
- Duidelijk is in ieder geval dat de agressieve toon die Sony voorheen altijd had, inmiddels door Microsoft is overgenomen. Laten wij hopen dat de pr-machine van Sony op de komende Tokyo Gameshow terug gaat blaffen, anders gaan we ook echt vermoeden dat er een probleem is.
- Ondertussen is daar eindelijk officieel bevestigd dat de game ook naar de Xbox 360 komt. Alweer een [illegible] voor Microsoft.

EXCLUSIEF: BLABLABLA

Natuurlijk wisten we het al maar nu is dan ook officieel bekend gemaakt dat Assassin's Creed niet alleen naar de PS3 maar ook naar de Xbox 360 komt. Op de afgelopen E3 probeerden de Ubisoft-medewerkers zich nog in allerlei bochten te wringen en gaven ze niet toe, maar inmiddels is het officieel bekend gemaakt.
De Xbox 360-versie komt gewoon gelijktijdig uit met de PS3 versie en zal inhoudelijk dezelfde titel zijn.
Dat is goed nieuws voor de Xbox 360-bezitter die de zoveelste toptitel zijn kant op ziet komen. Na GTA IV en Resident Evil 5 kon onlangs ook Devil May Cry 4 aan dat smakelijke lijstje worden toegevoegd.
Er blijft maar weinig 'exclusief' over op deze manier en dat is misschien maar beter ook. Uiteindelijk wil je als ontwikkelaar toch dat zoveel mogelijk gamers jouw spel spelen?



NINTENDO ONTDEKT ONLINE

BETER LAAT DAN NOOIT

Tot nu toe had Nintendo weinig op met gamers die graag op de console online met anderen wilden speelden. 'Konden ze geen centjes mee verdienen', was het officiële statement. Met de Wii gaan Miyamoto en consorten echter overstag. Waarom? We vragen het aan Wii-expert Jurjen.

Jurjen: "Wat veel mensen niet weten: Nintendo is altijd al agressief op zoek geweest naar vormen om online-mogelijkheden in games te integreren. In 1987 liet Nintendo spelers al via telefoonlijnen tegen elkaar golfen met de Famicom, en sindsdien hebben vrijwel alle consoles van Nintendo online-gameplay ondersteund. De meeste van de meer en minder geslaagde experimenten hebben in Europa nooit het licht gezien, maar wie bekend is met de geschiedenis van Nintendo weet dat online altijd al een focus van het bedrijf is geweest. Iets wat de afgelopen twintig jaar door Nintendo heel serieus is beschouwd als mogelijke verdieping van het fenomeen videogame, al heeft het er aan de oppervlakte misschien wel eens niet zo uitgezien.

Nintendo heeft altijd twee redenen gegeven om (nog) niet 'all out' te gaan met het aanbieden van online-mogelijkheden: ze konden zich hierbij geen goedwerkend businessmodel voorstellen en de techniek (verbindingen die snel en toegankelijk genoeg zijn voor de plannen van Nintendo) was te weinig ingeburgerd. Belangrijk is hierbij voor Nintendo dat 'iedereen' van 'alle' spelmogelijkheden kan genieten, waardoor het wat huiverig was een abonnementsysteem (zoals Xbox Live Gold & Silver) te introduceren. Bedenk ook dat dingen als breedband en wireless internet een paar jaar geleden nog maar door een zeer selecte groep mensen gebruikt konden worden.

Ondertussen kunnen veel (steeds meer) mensen beschikken over breedband en/of draadloos internet (dus de techniek is er) en heeft Nintendo blijkbaar ook een goedwerkend businessmodel gevonden: de hele rambam wordt gratis aangeboden. Een even eenvoudig als briljant idee eigenlijk: ondersteuning van online-gameplay geeft een extra waarde aan games als Pokémon, Smash Bros Melee, Battalion Wars, Mario Kart en Wii Sports (om maar eens een paar te noemen), en daarom wil Nintendo dat iedereen er zonder verdere kosten van gebruik gaat maken. Je betaalt hier in principe al voor op het moment dat je de game aanschaft door geld over de toonbank van de Bart Smit of Dixons of Free Record Shop te schuiven, net als je op dat moment ook al hebt betaald voor 4-speler-splitscreen-ondersteuning. En het nieuwe harnas van je paard.
Nintendo wint. De consument wint. Beter laat dan nooit, toch?"

ONLINE ONGINE [1]

Wij gamers hebben twee soorten vrienden. Ten eerste onze echte vrienden waar we zaterdagmiddag een potje mee voetballen en 's avonds een biertje mee drinken. De tweede soort zijn online-vrienden, de members van je guild of clan bijvoorbeeld.
In veel gevallen hebben we die gasten nog nooit gezien. Misschien is het wel een stel grote pedofielen. Wie zal het zeggen. Maar wat maakt dat ons eigenlijk uit? Zolang we het online goed kunnen vinden is alles prima. Toch? Echter, online vriendschappen kunnen tot wrede situaties leiden. De PU verzamelde de vier meest wrede gebeurtenissen van de afgelopen jaren.

DODELIJK ZWAARD

De Chinezen Qiu en Zhu speelden samen de game Legend of Mir 3. Qiu had in de game met zijn zwaard veroverd, de heilige 'Dragon Sabre'. En hij was de beroerdste niet, want zijn beste vriend mocht zijn heilige wapen best even lenen. Dat had hij beter niet kunnen doen, want de stiekerd Zhu verkocht het zwaard voor echt geld. Het leverde hem 500 euro op... en een enkeltje hiernamaals. Want je begrijpt dat die Qiu me een potje pissig werd. Zelfs zo boos dat hij besloot de borstkas van zijn voormalige vriend met een mes te doorboren. En nog eens! En nog eens! En nog eens!

COMMENTAAR

DA'S PECH, E3 WEG

Kom ik van vakantie thuis, bestaat de E3 niet meer. Weg is onze jaarlijkse games-orgie, verdwenen de spanning die je had in de maanden voorafgaand aan de beurs. Pleitte omdat de grote publishers vonden dat de beurs te duur was voor wat je er voor terug kreeg.

Nu zou je denken dat ik boos was op de Sony's, EA's en Microsoften van deze wereld. En ik denk dat veel van jullie ook dat gevoel hebben. Dat het geldwolven zijn die niet bereid waren geld te investeren in een beurs waar de gamers prachtige informatie vandaan konden halen. De waarheid zier er volgens mij echter iets anders uit. Ik ben bang dat de organisatie van de E3 het lid op de neus hebben gekregen toen ze te diep de beker in doken. De E3 is namelijk nogal een duur ding. Grondmeters zijn peperduur en je moet dankzij de Amerikaanse wet ook nog eens bij alles gebruik maken van Amerikaans 'spul': Amerikaanse standbouwers, Amerikaanse beveiliging, Amerikaanse boothbabes, Amerikaanse tv-schermen, etc, etc. En ik kan je verzekeren dat de VS niet bepaald het goedkoopste land ter wereld is. En daar komen nog eens party's, hotelkosten en vliegtickets bij. De kosten voor de grote partijen konden daardoor oplopen tot ettelijke miljoenen. Als je daar genoeg voor terugkrijgt, dan is dat oké, zie het verleden, maar de laatste jaren was de balans blijkbaar doorgeschoten naar het negatieve. Oftewel; teveel geld voor te weinig rendement. En dat is best logisch als je de PU of de andere belangrijke bladen de laatste twee jaar hebt gecheckt. Wanneer stond echt belangrijke info over grote titels in die bladen? Inderdaad in de maanden ervoor of erna. Reden, als je alles op de E3 centreert komt je game klein tussen 29087309 ander games te staan in het E3-nummer. Kun je beter een eigen pers-event houden.

Een ander voordeel van een eigen event is dat je de aanwezige journalisten tenminste aan je eigen games kunt vastklinken. X06 is een goed voorbeeld ervan. We worden twee dagen getrakteerd op zon, drank, heerlijk eten en prachtige games en Microsoft krijgt er meer pagina's voor terug dan bij de E3-special, want er is meer ruimte. Terwijl het event niet duurder is. Bovendien kunnen de journo's beter en langer met jouw games spelen. En dat is wel zo fijn, want hoe leuk is het als je miljoenen betaalt voor een E3 die je niet echt lekkere pers oplevert. Zoals Nintendo en Microsoft vorig jaar en Sony dit jaar meemaakte. Als de journo's wat meer info hadden gehad, wat meer hadden kunnen spelen of wat meer interviews hadden kunnen doen, had het mogelijk een beter beeld opgeleverd. En je bent zo weer een jaar aan het lullen om een bepaald imago recht te trekken.



Nee, ik begrijp de EA's, Ubisofts en Activisions wel. Die kiezen eieren voor hun geld. De E3-organisatie heeft gegokt en verloren. Het elastiek net even te lang doorgetrokken.

En ik? Ik ben niet bang voor mijn eigen fun. Er komen wel weer andere events (Leipzig heeft potentie) en er zullen meer mini-events komen (Wii 06 of PS3 06 bijvoorbeeld). Het is enkel lullig voor al die gamers die ervan hadden gedroomd ooit zelf naar LA te kunnen gaan. Die zullen de rest van hun leven nu de grote verhalen van de oude garde moeten aanhoren.



J.J.

> **"IK HEB ME GEREALISEERD DAT IK EEN ONGELOOFLIJK LUI MENS BEN ALS IK AAN HET GAMEN BEN. MIJN MEEST COMFORTABLE GAMEHOUDING IS LIGGEND OP MIJN BIERBUIK. EN ALS IK DAN OPSTA DOET HET PIJN EN MAAK IK VREEMDE GELUIDEN EN BEGIN TE KREUNEN."**
>
> Ook als Peter Molyneux niks te vertellen heeft, doet ie nog zijn mond open.

PS3 IN MAART 2007

Het nieuws zal je niet zijn ontgaan: de Europese lancering van de PS3 zal niet in november 2006 maar in maart 2007 gaan plaatsvinden. De officiële reden: er kunnen niet genoeg blauwe laser diodes worden geproduceerd om de beoogde wereldwijde lancering te realiseren. Wat betekent dit voor de positie van Sony in de videogame-industrie?

Europa is altijd al het lulletje geweest van de games-industrie. Dus stiekem verbaast dit nieuws me eigenlijk niets.



Next-gen gaming begint niet wanneer Sony dat zegt, Next-gaming is er al en Sony loopt achter de feiten aan. Ik zie veel speelruimte voor de Wii in Japan en Europa. Maar met name de Xbox 360 zal een hele grote slag kunnen slaan. Positief puntje voor mensen die wachten op Sony: we zijn in Europa nu wel verzekerd van een mooie line-up bij de lancering.



Dit lijkt me vooral goed nieuws voor Microsoft. Ik kan me voorstellen dat een teleurgestelde Sony-fan zijn 600 euro van de bank haalt om de dorst naar next-gen graphics ergens anders te laven.



Ik voelde in Leipzig al stront aan de knikker. Er was niks te zien en niemand kon vertellen waarom. En nu weten we dus waarom. Kijk, dat een console wordt uitgesteld dat is zo normaal als Nederland die wereldkampioen korfbal wordt. Dat Sony nu flink wat kritiek zal krijgen komt omdat ze twee jaar terug op de E3 hebben geroepen dat zij met het moderne wereldwonder zouden komen. Een console die elke console overbodig zou gaan maken. Of zoals Kaz Hirai het dit jaar nog zei: "The next-generation starts when we say so." En die kreet keert zich nu tegen hen, want waar de eerste generatie Xbox 360 games nog voor kritiek vatbaar waren, ziet het er nu allemaal letterlijk en figuurlijk goed uit. Oftewel: hoogmoed komt hier hard voor de val. Keihard.



Eigenlijk is het wel goed zo. Ik houd er niet zo van als twee consoles tegelijk worden uitgebracht. Nu krijgt elke console tenminste de aandacht die hij verdient.

ONLINE ONGINE (2) DIGITALE PLECHTIGHEID

Een member van een Horde Guild uit World of Warcraft komt in de werkelijke wereld te overlijden. De groep besloot de gast ook een online-begrafenis te geven. De hele club reisde af naar het Winterspring-meertje in Azaroth om aldaar afscheid te nemen. Ze deden het met stijl; zonder wapens. Want heb je ooit iemand op een begrafenis met een gun zien lopen?

Beetje lullig dat een guild van de Alliance het allemaal door had en besloot de plechtigheid te verstoren door alle wapenloze sulletjes binnen een mum van tijd om te leggen.

Het ergste of mooiste (ligt eraan hoe je er over denkt) is dat de guild het hele gebeuren heeft gefilmd en online heeft gezet.

POWERSPY

- Nog een [illegible] van Microsoft. Zij verwachten dat geen enkele PS3-game bij launch gebruik maakt van de 1080 output op de HD-TV, terwijl Sony wel voortdurend heeft geroepen dat dit een van de grote meerwaardes was die de Xbox 360 niet kan leveren.
- Waarom Microsoft dat denkt? Heel eenvoudig, omdat de meeste developers games voor beide platforms maken en het dan handiger is om het spel op 720 te richten. Een standaard die de beide consoles aan kan. Bovendien heeft niet elke HD-TV die 1080 output er opzitten.
- En laten uitgevers [illegible] veel mogelijk spellen willen verkopen...
- Bij deze hebben we in de Powerspy van de volgende PU voor Sony alvast een halve [illegible] vrij gemaakt om hun [illegible] naar Microsoft te plaatsen. We willen ze hard en op zeker [illegible] centimeter onder de [illegible].
- Als je dacht dat de PU-crew in Leipzig in één en hetzelfde hotel verbleef, dan heb je het goed mis. Men zat verspreid over drie hotels.
- Het kale cocktail duo Boris en Steven verbleef in The Cockroach Inn een half uur buiten de stad. Door [illegible] voer in een smerig restaurant en de slechtste bediening ooit, is bij hen de WOII-vibe weer helemaal terug gekomen. Boris had eenmaal thuis Call of Duty 2 binnen een uurtje uit.
- Jan zat [illegible] de [illegible] in het Renaissance-hotel waar geen ene [illegible] te doen was. Leipzig bij nacht is te vergelijken met Zutphen op een doordeweekse avond.
- En JJ was de lucky one met een luxe suite midden in het centrum...
- ...die hij dan wel weer moest delen met Powerwebber Wouter. Wat op zich geen probleem zou zijn, ware het niet dat...
- ... er maar één tweepersoonsbed in de kamer stond. Op zo'n moment geldt bij de PU het recht van de oudste en moest Wouter dus de nacht op de grond doorbrengen.
- JJ heeft prima geslapen.
- Boris had laatst een vette trip naar de VS: hij mocht als eerste en enige Nederlander echt lang met Gears of War spelen. Een reis waar we [illegible] nog staand [illegible] in het vliegtuig willen reizen.
- Echter, de trip vond plaats twee dagen na de terroristen-[illegible] op het Londense vliegveld Heathrow. En raadt eens waar het vliegtuig naar [illegible] vertrok. Precies!
- Nu is Boris een groot Gears-fan, maar de kans lopen om twee dagen op een Engels vliegveld met een PSP of DS te moeten spelen, daar had hij terecht geen zin in.
- Gelukkig was de PU [illegible] genoeg om het complete ticket om te boeken, zodat hij Engeland kon mijden. En dus kun jij in deze PU van het GoW-verhaal genieten. Een game die echt alles [illegible] tot nu toe op de Xbox 360. [illegible]

GAMESHOPS IN NEDERLAND

DIGIFAN digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871







PRIJSVRAAG
GEARS OF WAR

Je bent hem vast wel tegengekomen, die Gears of War tattoo. Niet meteen vol enthousiasme op jezelf plakken hé, nee want alleen als je hem op de mooiste babe plakt maak je kans op een super de luxe Gears of War pakket.
Bestaande uit een keycord, Gears of War schoudertas, een longsleeve, een face plate, de game, een heuze Gears of War Xbox 360 en last but not least een Gameplay VIP treatment. Dit houd in dat je gratis overnacht in Hotel... en gratis kaarten krijgt voor de Gameplay.
Overigens hebben we ook nog eens vier troostprijzen in de vorm van een Limited Edition Gear Of War game.
Wat moet je doen. Heel simpel, bewaar de Gears of War tattoo zorgvuldig en plak hem in jouw ogen mooiste babe (van echt vlees en bloed natuurlijk), maak hier een foto van en stuur hem naar onderstaande adres. De foto's worden op Powerweb gezet alwaar iedereen op zijn of haar favoriete foto kan stemmen. En degene met de meeste stemmen wint natuurlijk.



Prijsvraag@powerunlimited.nl
Ovv Gears Of War
Of
Power Unlimited
Ovv Gears of War
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

PLAYSTATION 2 WORDT 129.99 EURO EN ROZE



Als je nu naar de winkel gaat om een PlayStation 2 te kopen, hoef je nog maar 129,99 euro te lappen. Sony heeft de prijs verlaagd om ook de laatste zeven Nederlandse gamers die de console nog niet in huis hebben over de streep te trekken. Verder mikken ze op de nieuwe doelgroep meiden en gay-mers met een roze PS2. Hij zal niet gauw bij ons in huis staan, maar je weet maar nooit. Pink is sowieso hot, want er komt ook een P!nk PSP en een roze DS Lite. De macht van Muriëlle reikt duidelijk ver.

ONLINE ONGINE [3] VRIENDELIJKE GOLDFARMERS

In elke online game zitten ze: goldfarmers. Ze verzamelen zeldzame items en materialen door bijvoorbeeld constant dezelfde mob te killen. Door [illegible] te verkopen aan andere spelers verdienen ze ingame-geld. Geld wat ze vervolgens verkopen voor echt geld.
Kiyokatsu, een Final Fantasy XI speler, had net zoals de meeste spelers een ontzettende hekel aan goldfarmers. Alleen hij deed er wat aan. Hij begon te babbelen met gasten die hij verdacht van het verkopen van de [illegible]. In slecht Chinees voerde de Amerikaan hele gesprekken met gasten die van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat in een klein hokje zitten te 'werken'. Hij probeerde bevriend te raken met die slaven, om ze vervolgens [illegible] bij een gamemaster. Deze [illegible] want op goldfarmers zit niemand te wachten.



55DSL IN NEED FOR SPEED: CARBON

55DSL, een submerk van Diesel, speelt een belangrijke rol in de nieuwe Need for Speed Carbon. Deze streetwear krijgt steeds meer bekendheid en qua stijl pas het wel bij de donkere, underground feel van EA's aankomende straatracer. Zo kun je een team in de game helemaal uitdossen in 55DSL kledij en kunnen ook auto's gepimpt worden met het bekende rood-wit-blauwe logo.

STAGE LOPEN BIJ POWER UNLIMITED? HET KAN!

Wie wil dat nu niet: stage lopen bij het tofste blad van Nederland: Power Unlimited. Beetje schrijven, beetje surfen, beetje tv maken, beetje games spelen, nooit vroeg beginnen, geen zeikerige baas in je nek, gratis koffie (onze cappuccinoautomaat is onovertroffen) en veel vrijheid om je eigen ideeën te ontwikkelen.
Veel beginnende journalisten of jongeren die 'iets' met media willen doen, lopen vaak de deur plat bij nationale kranten of TV. Want dat zijn gerespecteerde mediabronnen en goed voor je carrière. Ja, en oersaai om stage bij te lopen. Een paar van de redactieleden van de PU kunnen daar over meepraten. Men heeft er nooit tijd voor begeleiding en je mag nooit iets stoers doen want je bent te jong. En dus zit je zes maanden kutklussen voor weinig geld uit te voeren. Niet ons idee van een tof halfjaar.
Waarom niet stage lopen bij een gamesblad? Over games schrijven is een heel normaal beroep geworden vandaag de dag, dus men lacht je later niet uit. Bovendien valt er een hoop te leren bij ons. We zoeken geen suffe tikgeiten, maar mensen die echt iets willen bereiken, echt iets willen creëren en lekker zelfstandig aan het werk willen. Check maar eens wat de stage in kan houden.

- Dagelijks aan het Powerweb werken
- Dagelijks in het testhok de nieuwste games checken (die je maten nog lang niet hebben)
- Meewerken aan (en acteren in, als je dat wilt) de productie van Baklap TV
- Meewerken aan het grootste games-event van de Benelux, Gameplay 06
- De redactie ondersteunen
- Onder Muriëlle werken
- Af en toe naar binnenlandse en buitenlandse trips (en we lullen niet, onze stagiaires bezochten ondermeer de E3 en een hele zwik persbijeenkomsten in Nederland).

Veelzijdiger dan dit ga je het nergens anders vinden. Tenslotte willen we nog even benadrukken dat de meeste stagiaires van de PU nog steeds werkzaam zijn in de gamesindustrie. Bij de PU zelf of bij andere media.
Heb je interesse en zie je die dagelijkse portie games, ongein en cappuccino wel zitten, stuur dan je adres, telefoonnummer plus een korte CV naar **POWER UNLIMITED, POSTBUS 1913, 2003 BA HAARLEM**. Mailen kan ook: **REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL**
We zoeken mensen met een HBO-opleiding journalistiek of een andere media-richting. Alle inzenders zullen in elk geval een mailtje terug ontvangen.



POWERSPY

- Jurjen is inmiddels een bekend figuur door het Nintendo-logo op zijn been. In Leipzig spotte we echter een concurrent. Een tanige Duitse nerd met lang vlassig haar (en die zijn het engst) had op de ene schouder het logo van Halo staan en op de andere schouder die van Half-Life 2.
- Terwijl wij deel 1 toch allemaal stukken beter vonden.
- De eerste prijsdaling van de 360 lijkt een feit. In Engeland zal het Core-systeem voortaan dik tien pond goedkoper zijn. En dat is nog altijd 199 pond te veel voor een systeem waar je niks aan hebt. Wie wil er nu een 360 zonder harde schijf.
- Mogelijk zal als je deze PU leest de prijs van de Wii bekend zijn gemaakt. Na uitvoerige berekeningen en analyses gokken wij op 249,99 euro.
- EA gaat een stuk verder door te verwachten dat de nieuwe console van Nintendo 170 dollar zou gaan kosten. Wat in ons land dan waarschijnlijk op 199,99 zou uitkomen.
- Als dat zo is, noemen wij als onze toekomstige kinderen DeWi.
- Peter 'ik kan me bek niet houden' Molyneux heeft gamers gewaarschuwd voor de nieuwe Wii- en PS3-controllers. Volgens hem zullen de mensen snel letterlijk moe worden van het gezwiep en gezwaai voor de buis.
- Volgens Peter kan geen enkele gamer 10 uur lang een game Fable hakkend door komen. Wat er voor gaat zorgen dat games die gebruik maken van motion-sensored controllers vaak korte spelervaringen zullen brengen.
- Wij denken dat Peter niet zo veel moet lullen en eerst maar eens een game moet maken die we langer dan tien uur willen spelen.
- En dan hebben we het nog niet eens over tien uur aan een stuk.
- Opmerkelijk bericht uit Duitsland. Ruim 1 miljoen mensen hebben daar inmiddels een DS aangeschaft. En 60% daarvan kocht Nintendogs.
- Wij vermoeden dat er maar weinig games zijn die zo'n hoge penetratiegraad halen op een handheld als dit spel.
Het dichtst komt waarschijnlijk GTA: San Andreas in de buurt, een game die in ons land bij 1 van de 3 PS2-bezitters in de kast ligt.
- Het vorige nieuwtje is trouwens geschreven door JJ, net als de rest van de Powerspy-stukjes. Als eindredacteur wil ik, Jurjen, me hier toch even tussen wurmen: Hee JJ, wel eens van de combinatie Tetris en Game Boy gehoord?
- Een rijtje aankondigingen, in een alinea, anders wordt het tergend saai: Silent 4 voor de komende lente, Half-Life Episode 2 Q1 2007, Codemasters komt met Hospital Tycoon, F.E.A.R. voor de PS3 (mogelijk launch!), Star Wars Lethal Alliance voor de DS en PSP, en tot slot is daar de PC shooter Red Ocean, met als opmerkelijke held Jack Hard.
- En vraag een Britse vriend maar eens wat die naam betekent.

POWERSPY

- Ook aangekondigd: Prey 2. En nu maar hopen dat het niet weer tien jaar duurt voor de game uitkomt.
- Is het iemand (die Prey heeft gespeeld) trouwens opgevallen dat de game volzit met geschoren dozen, waar steeds opgefokte kakkerlakken uitfloepen. We kunnen bijna niet meer normaal naar vrouwen kijken en slapen sinds kort met het licht aan.
- Blizzard zal gek zijn om de immense melkkoe die World of Warcraft heet, niet helemaal tot op de bodem uit te melken. De developer kondigde in Leipzig aan elk jaar met een expansie uit te komen.
- Daarmee is voor zes miljoen mensen de mogelijkheid om ooit nog een normaal sociaal leven op te bouwen tot in de eeuwigheid verkeken.
- Microsoft heeft aangekondigd dat crossplatform gaming in 2008 pas echt gaat losbarsten. De eerste game die online battelen tussen PC en Xbox 360 mogelijk maakt is de shooter Shadowrun en die komt begin 2007 uit.
- Wij vinden dat hele crossplatformgedoe best leuk, maar vragen ons wel af hoe Microsoft de ongelijkheid (bij met name shooters) tussen de muis en de controller laat verdwijnen.
- Want om nu de hele tijd bij Halo 3 van Jan te verliezen.
- Gelukkig, onze grote vriend Jack Thompson, die zo'n beetje elke gewelddadige game op de wereld en die van Rockstar in het bijzonder voor de rechter daagt, begint zijn zaakjes te verliezen. In LA gaf de rechter aan games niet te kunnen verbieden omdat er geweld in zit.
- Logisch ook, want dan moet je bijna alles gaan verbieden.
- EA schijnt bijzonder geïnteresseerd te zijn in Crytek: de uitgever die momenteel de shooter Crysis voor hen aan het maken is. Als Crysis een hit scoort zit het er dik in dat deze toko overgenomen wordt.
- Opmerkelijk nieuws aangezien Ubisoft de gasten onlangs losliet, nadat ze Far Cry hadden gemaakt.
- Ach, als EA Ubisoft overneemt, is alles weer bij het oude.
- Minder nieuws voor EA is dat ze de PSP-versie van NCAA 2007 uit de winkels terug moesten halen omdat er een nasty bug in zat.
- Wat bleek, de game legde de bal na de tackle neer waar de man getackled werd. En dat moet zijn, waar de bal terecht komt na de tackle. Een speler kan immers nog de bal met zijn gestrekte armen vooruit schuiven, etc.
- We kunnen ons overigens voorstellen dat dit nieuws je geen reet kan schelen. In de VS ligt dat wel anders.
- Daar steeg het aantal vrouwen dat door hun vriend/man werd mishandeld met 10%.



JAN TWIJF

VOOROP GESTELD: IK TWIJFEL NIET OVER DE FUN FACTOR VAN DE WII. ZOWEL OP DE E3 ALS IN LEIPZIG HEB IK WEER EEN AANTAL PLEZIERIGE MOMENTEN MOGEN MEEMAKEN MET NINTENDO'S NIEUWSTE CONSOLE. IK BEN ALLEEN NOG NIET HELEMAAL OVERTUIGD VAN DE CORRECTE WERKING VAN DE MOTION SENSORS IN DE WII CONTROLLERS. ER ZIJN NAMELIJK TWEE SCENARIO'S DIE IK ALLE TWEE AAN DEN LIJVE HEB ONDERVONDEN.

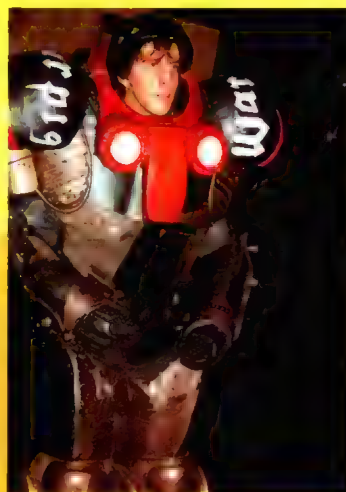
Het hengelen in Zelda. Link wil vis vangen en gaat hengelen. Het werpen van de nunchuk vraagt erg veel precisie. Iets te snel rukken en je dobber gaat onder. Ook het binnentakelen van je vangst was best lastig. het koste mijn mede journalist niet minder dan 10 pogingen - het was een Duitse sukkel ik geef het toe - maar toch. Bij WarioWare en Red Steel ben ik bang dat spelers

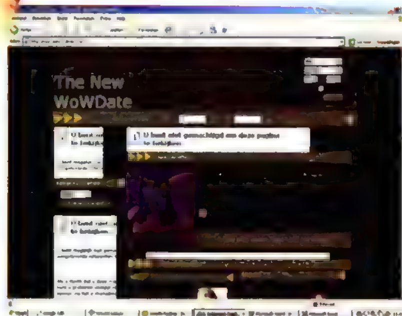
STARCRAFT 2 IN DE MAAK

OF WORDT HET TOCH DE NIEUWE DIABLO?

Paul Sams, de baas van Blizzard, liet zich in Leipzig cryptisch uit over hun toekomstige games. Hij zei: 'Ik ben de gelukkigste man ter wereld als we StarCraft 2 zouden aankondigen'. 'Blizzard komt in 2007 met een joekel van een aankondiging'. 'We werken momenteel aan drie verschillende games' en 'Het wordt geen MMO, Blizzard kan meer dan alleen MMO's maken'. Jan analyseerde de boel en kwam tot de volgende voorspelling:

"Het is lastig om met 100 % zekerheid te stellen wat Blizzard's volgende move wordt, maar de kans is groot dat het StarCraft2 wordt. Na WarCraft III kwam WoW, dus de kans op een nieuwe titel in die franchise is uitgesloten. Afgezien van een nieuwe add-on, maar die reken ik even niet mee.
Diablo 3 behoort eveneens tot de mogelijkheden, maar aangezien Diablo een actie-RPG is, denk ik eerder dat de makers een World of Diablo MMORPG gaan maken. De actie en setting van Diablo met de uitvoering van WoW kan eveneens een killer van een online game opleveren.
Bovendien heeft StarCraft Ghost nogal voor wat negatieve publiciteit gezorgd en wil Blizzard de naam van haar franchise in ere herstellen. Tot nu toe is er nog maar één StarCraft game + add-on verschenen dus het wordt zo zoetjesaan wel weer eens tijd voor een nieuw deel.
Tot slot heeft Blizzard laten weten personeel te zoeken voor het maken van een nieuwe RTS-game. Of zoals Blizzard het zelf stelt op haar website: "Blizzard Entertainment is looking for a talented level designer with experience building levels using any popular 3D Real-Time Strategy game toolset (Warcraft 3, Rise of Legends, Command and Conquer, etc). "
Het lijkt me duidelijk."





ONLINE ONGINE (4) WORLD OF DATECRAFT

Stel je de volgende situatie eens voor: je speelt World of Warcraft, maar toch mis je iets. Een vriendin! Maar de chicks die je in de kroeg tegenkomt, worden er niet warm van als je over je night elf rogue met z'n epic armor setje vertelt. Waar vindt je een chick die daar wel op zit te wachten?
Op wowdate.fullwiki.com bijvoorbeeld. Deze datingsite is er eentje met een luchtje. Hij richt zich namelijk op de zeven miljoen spelers van World of Warcraft. Ben je eenzaam en zoek je iemand die het wél geil vind dat jij je epic setje compleet hebt, dan kun je het dus eens op deze site proberen.

"ALS JE NAAR BATTLE.NET KIJKT EN JE ZIET HOEVEEL ABONNEE'S WE HEBBEN MET WORLD OF WARCRAFT, DAN KOMT ZELFS XBOX LIVE DAAR NIET EENS BIJ IN DE BUURT."

Blizzard's Paul Sams legt uit waarom World of Warcraft niet naar de console komt.

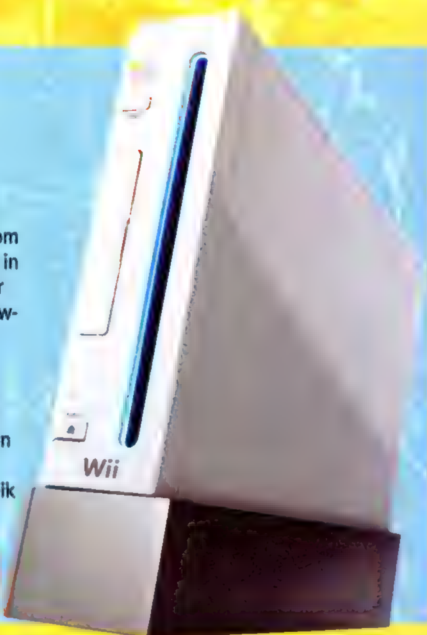
ELT OVER DE WII



gaan cheaten. Want als je maar een gekke, snelle beweging maakt is het altijd goed.
Vergelijk het met de bewegingen bij EyeToy. Als je maar als een gek gaat springen en doen, raak je altijd wel wat.
Ik heb bij WarioWare al meerdere keren gezien dat een onjuiste beweging als juist door de computer werd geregistreerd.
Ook bij Red Steel was een klap met een zwaard al redelijk snel gemaakt. Als je een slag pas voor de helft hebt gemaakt, is dit voor de game al genoeg om het in SOMMIGE GEVALLEN (NB!) als volledige slag in beeld te brengen. Later in het spel krijg je nog meer moves, en dan dien je de combo's wellicht wat nauwkeuriger uit te voeren, maar toch.

De vraag rest nu: hoeveel tijd steken ontwikkelaars in het finetunen van de draadloze bewegingen? Of: hoe fijn en precies is de motion sensor -techniek van de Nintendo Wii?
De tijd zal het leren. Een ding weet ik (bijna) zeker: ik denk dat we binnen het assortiment games daarin een behoorlijk groot verschil in kwaliteit gaan zien.





POWERSPY

- To[illegible] nog een goed nieuws over de PS3: PlayStation-topman Kaz Hirai meldde onlangs dat al veel games [illegible] aan data op de schijf hadden staan en dat de gamer dit verschil straks ook zeker gaat zien in onder meer het aantal levels, het aantal [illegible] oog en de AI.
- Ook zal online gameplay vanaf dag 1 mogelijk zijn.
- Even voor de heren makers van Gran Turismo: ONLINE GAMEPLAY!!! Dat betekent dat de ene PS3-bezitter via het internet met een andere PS3-bezitter kan spelen.
- Zowel Murielle als [illegible] vonden beiden een zielige hond tijdens hun respectievelijke vakanties en boden hulp. Die van Murielle was er het ergst aan toe. Blijkbaar had het baasje geen trek meer in het beest en getracht de hond met een schot hagel door het hoofd te doden.
- Als de man een beetje games had gespeeld, had hij geweten dat hagel de schedel niet doorboort en dus was het dier niet dood toen hij hem in de vuilnisbak gooide.
- Murielle bracht het beest naar het asiel, waar het genoeg moest aansterken zodat ie daarna een veel beter leven tegemoet kan gaan in Amsterdam.
- Want bij Murielle op de kamer slapen, wil [illegible] daar nu niet van.
- Een onderzoek leert dat de VS momenteel 100 miljoen gamers kent en dat een [illegible] daarvan verslaafd is.
- Gewoon allemaal naar Irak en Afghanistan sturen, is het hele probleem opgelost.
- Over Afghanistan gesproken. Een vriend van [illegible] die [illegible] militair is, mocht laatst op bezoek in Uruzgan. Mag je raden wat het meest gelezen blad is (na de Candy, Tuck en soortgenoten).
- Inderdaad, de PU.
- We wachten nu eigenlijk op de eerste foto uit [illegible] Uruzgan.
- Met een gevangen Taliban-krijger die wordt gedwongen deze PU te lezen of zo.
- Maar andere vakantiefoto's zijn ook nog steeds welkom.
- We zijn dus weer eens de lul in Europa. Wij krijgen geen PS3, terwijl de arrogante Amerikanen en Japanners hem gewoon op tijd mogen ontvangen.
- Terwijl we qua verkoopcijfers toch al lang die gasten van de Rijzende Zon voorbij zijn.
- Okay, de launch van de Xbox 360 was ook [illegible] ellende, maar toen droegen we dat [illegible] waardig.
- We zijn benieuwd of Sony VS-baas Kaz Hirai, die ons een week voordat het uitstel werd aangekondigd nog doodleuk meldde dat alles goed ging en er geen problemen waren, inmiddels [illegible] heeft.
- Een voordeel: als de PS3 er dan eindelijk is, dan hoeven we niet alleen die crappy [illegible].

OP BEZOEK BIJ STUDIO MAXIS



Als Jan van tevoren had geweten dat hij niet Spore maar Sims 2: Huisdieren zou gaan zien tijdens zijn bezoek aan Maxis, was hij er waarschijnlijk niet naartoe gevlogen. Toch viel de Natte Neuzenshow 100% mee.

Het zal niemand verbazen dat EA en Maxis met een nieuwe add-on voor De Sims 2 komen. Het is min of meer een remake van de add-on 'Pets' voor het originele Sims.
Het ligt voor de hand om te denken dat EA het succes van Nintendogs heeft aangegrepen om deze uitbreiding eruit te poepen, maar er is meer aan de hand.
Geen enkel spel, zo vertelde het Sims 2-team me, krijgt zoveel feedback van spelers als De Sims. De community is enorm groot en meestal speelt deze groep enkel en alleen De Sims.
De vraag naar add-ons is dan ook gigantisch, en bovenaan de lijst met wensen voor de virtuele mannetjes en vrouwtjes stonden de huisdieren. Zo gezegd, zo gedaan.



ECHTE MANNEN?

De afdeling waar De Sims 2: Huisdieren wordt gemaakt is enorm groot. Geen tien mensen die plichtmatig een add-on in elkaar flansen, maar een team dat minstens zo groot is als dat van een volledige game.
Maar liefst honderd man zit op De Sims 2: Huisdieren. Dit team bestaat voor een opvallend groot deel uit mannen, daar waar ik hoofdzakelijk vrouwen had verwacht.
Natuurlijk werden er gekscherende vragen gesteld. Of de mannelijke leden van het team na afloop van een dag werken hun poezelige aaibaarheid van zich af schoten op een schietbaan. Of de mannelijke groep in het weekend dogmatisch achter de vrouwen aan ging rennen en zich vol liet lopen met bier.
Niets van dit alles, uiteraard.
Stuk voor stuk trof ik professionele ontwerpers die heel goed weten wat hun achterban wil en vol overtuiging een nieuwe Sims-dimensie aan het ontwikkelen zijn.
En denk nu niet dat alle mannelijke programmeurs en producers watjes zijn.


Kijk toch eens wat een kekke keutel ik vanochtend heb gedraaid.

Diverse leden kwamen voor Huisdieren van EA-games als Black, Battle for Middle-Earth en The Godfather. Niet de meest aaibare games, dus.

SCHRIKKENDE CAVIA

De Sims 2: Huisdieren gaat overigens verder dan Nintendogs. Om te beginnen zijn er naast honden ook katten in de game aanwezig, en heb je de keuze uit vogels en een paar dieren in een kooitje, zoals een knabbelende cavia.
Een cavia in een kooitje levert overigens weinig nieuwe gameplay op. Zo'n beest zit daar maar wat. Het enige leuke wat je ermee kan doen is een hond of kat dichtbij de kooi houden, zodat zo'n knaagdier zich de tering schrikt.
Het werd mij al snel duidelijk dat het vooral de honden en de katten zijn die Huisdieren interessant moeten maken.

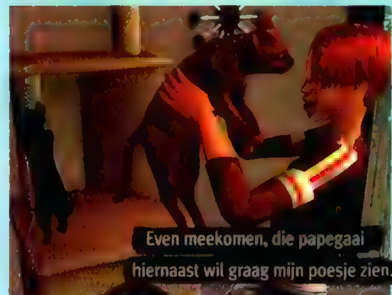
DRUPPELENDE GOK

Kies je in Nintendogs kant en klare beesten, in Huisdieren kun je je hond of kat helemaal zelf ontwerpen. Tot in de meest bizarre details.
Naast de bekende vachten, vlekken en kort- of langharige lijven, kun je fluorescerende kleuren kiezen, of je teckel van een enorme natte, druppelende gok voorzien.
Attributen als halsbandjes, hoedjes, jasjes en speelgoed kun je gebruiken om het humeur van je beestje te verbeteren.
De dieren zijn net als de Sims zelf. Ze hebben wensen, angsten en persoonlijkheid. Ze willen eten, spelen, aandacht en verzorgd worden.
Ook zijn er nieuwe carrières aan de dieren gekoppeld – van dierenarts tot hondenuitlater – en kunnen je huisdieren prijzen winnen.
Overigens komt er ook een standalone console-versie van de Sims 2: Huisdieren. Dat verklaart wellicht ook het 100 man sterke team. ■



WONDERE WENSEN

Maxis krijgt per add-on de meest rare wensen binnen van Sims-spelers. Zo wilden sommige spelers exotische dieren zoals slangen en spinnen, en ook het idee van een vliegende draak is de revue gepasseerd - om het vervolgens ook niet te halen. Eén speler leek het leuk om een Walvis als huisdier te hebben. Ook op die wens is men – jammer genoeg, zeg ik er meteen bij – niet ingegaan.


Even meekomen, die papegaai hiernaast wil graag mijn poesje zien.




Na het uitsterven van de zeehond worden nu ook landhonden doodgeknuppeld voor hun vacht.

NEED FOR SP

„HET TOVERWOORD IS: LEF"

De slogan 'een nieuw jaar, een nieuwe Need for Speed' ging vorig jaar opeens niet meer op, aangezien EA een jaartje oversloeg. JJ reisde naar het Porsche-circuit bij Leipzig om te concluderen dat die 'pauze' wel eens heel goed kan gaan uitpakken.

De Need for Speed-serie heeft last van metaalmoeheid. Ik wist iedere kerst precies wat EA me ging voorschotelen: stoer arcade-racen op afgeschermde en vaak stedelijke tracks, inclusief politiewagens in je achteruitkijkspiegel. Dergelijke voorspelbaarheid gaat een serie op den duur opbreken.
Komt nog eens bij dat ik een persoonlijke aversie jegens de game van EA had: ik vond het spel te makkelijk. Boris mag dan wel roepen dat remmen voor mietjes is, maar dan ben ik liever een mietje, dan iemand die zijn races met één knop van z'n controller kan winnen. Dat kan mijn kleine nichtje namelijk ook.



UITSTEKENDE WIJN

Ik moet eerlijk toegeven dat mijn hart niet oversloeg toen ik hoorde [illegible] op het Porsche-circuit van Leipzig [illegible] de nieuwe Need for Speed: Carbon m[illegible] gaan spelen. Maar ik werd aang[illegible], en niet alleen [illegible] de uitstekende wijn die 's middags werd geserveerd.
EA heeft de serie eindelijk een nieuwe twist gegeven. Okay, het is geen extreme [illegible] over, want de [illegible] verkoopt nog steeds goed. En we mogen toch niet verwachten dat het [illegible] van de [illegible] het niet leuk vindt, [illegible] tot een compleet nieuwe game (zou wel stoer zijn).


Vanwege zijn vliegangst besloot JJ met eigen vervoer naar Leipzig te komen.

Dus rij je nog steeds in stoere bakken, de vibe is nog immer die van "ik ben een stoere streetracer en [illegible] kunt mijn kloten kussen met je neppe wagen", de smeris en de tegenliggers zijn hinderlijk als altijd en het geld [illegible] verdient met het racen kun je ook in Carbon weer gebruiken om jouw racemonster te tunen.

LEF

Maar wat is er dan wel veranderd? [illegible] me nu opeens zo blij gemaakt? Het toverwoord is: LEF. NfSC haakt [illegible] in op de nieuwste rage in de Amerikaanse [illegible] scene: Canyon Racing. [illegible] Zo heb ik uit het [illegible] opgevangen dat de zoon van ex-Bond Pierce Brosnan [illegible] terug alle botten in zijn lichaam [illegible] nadat hij bij LA in een [illegible]. Dit soort races juich ik van ganse harte toe aangezien 'de Borissen van deze wereld' ineens niet zo ver meer komen met hun levensmotto 'remmen is voor mietjes'. Nu ja, ze komen wel ver, maar dan vooral ver naar beneden.

JE MOEDER

We maken er op de redactie wel eens grappen over. Dat sommige games van publishers als EA en Ubisoft zo'n beetje op alle bestaande platformen uitkomen. Nou, Need for Speed: Carbon moet het record hebben gebroken, want men had een complete dia nodig om alle platformen te vermelden:
PC, PS2 PS3, Xbox, Xbox 360, NGC, Wii, PSP, DS, GBA, mobiel, PDA, , je wasmachine en je moeder.

TWEE RACES

De Canyon Racing-mode bestaat uit twee races. Eerst start jij achter de CPU en dien je hem op de slingerroute zo dicht mogelijk te volgen. Nog beter is er voorbij gaan, want dan win je meteen. Hoe dichter je achter de CPU blijft, des te sneller loopt je puntentotaal op. Tijdens de tweede race is de situatie omgekeerd en dien jij de CPU zo ver mogelijk voor te blijven. Hoe dichter de CPU namelijk achter je blijft rijden, des te sneller jouw puntento-

EED: CARBON

JJ WAAGT ZIJN BOTTEN

ALS JE NOU EVEN DOORRIJDT, DAN ZIJN WE NOG NET OP TIJD THUIS VOOR PIMP MY PONY.

Mensen met hoogtevrees kunnen bij het Canyon Racing kiezen voor een extreem laag camerastandpunt.

taal weer terugloopt. Winnen doe je als er uiteindelijk een positief puntenaantal bij jouw naam blijft staan.

De nieuwe Canyon Racing-mode beviel me goed. Eindelijk weer eens een race-mode waarin je op de limiet moet rijden. Waarin fouten dus meteen afgestraft worden middels flink puntenverlies of zelfs een dodelijke crash in het ravijn. En die discipline dien je bij jezelf dus twee keer op te roepen. Heerlijk!

KUS MET DE VANGRAIL

Driften was ooit een big thing in NfS en wordt dat nu weer dankzij een Drift-mode waarin je punten moet vergaren door in bepaalde zones optimaal te driften. Een kus met de vangrail betekent verlies van de punten en te voorzichtig rijden een trage scoreopbouw. Opnieuw discipline en rijvaardigheid tonen dus. Vergelijkbaar met Project Gotham Racing 3. Op zich kan deze Drift Mode veel fun opleveren, maar ik vond hem (nog) niet sterk uitgewerkt, menig journalist zwabberde over de baan alsof 'ie lam was. Waarbij aangetekend moet worden dat we bij de lunch van 12 uur al op een fles prima Moesselwijn werden getrakteerd.



Oh jee, iedereen kijkt. Rustig blijven JJ. Gewoon rustig achteruit rijden.

JE BEST DOEN

De derde mode die we te zien kregen betrof 'gewoon' het racen tegen een stuk of zes CPU's. Het voelde vertrouwd aan, met die aantekening dat de AI van de opponenten wat scherper leek en je meer kans had om de bocht uit te vliegen. Oftewel, ook hier was de actie pittiger gemaakt, had je meer 'lef' nodig om op de limiet te rijden.

Ooit was NfS één van de pittigste en meest uitdagende racegames, toen drifte de serie steeds meer richting remloze arcade-actie. Carbon grijpt terug op de uitdaging van de eerste delen, je moet weer je écht je best doen om iets te presteren. Dat lijkt me een goede zaak.

EA nog volop in de race voor het 'Pimp my Screenshot'-kampioenschap.

'PIMP MY RIDE'

Ik hou NfS mede verantwoordelijk voor heel het Pimp my Ride-ding in racegames. Leuk al die shit aan je auto, maar je gaat er echt niet harder van. EA houdt echter vast aan het opleuken van je wagen en doet dat, moet ik toegeven, dan ook wel weer goed. Net als bij het vormen van je karakter in Tiger Woods of NBA Live, kun je in NfSC met schuifknoppen allerlei onderdelen van je auto oprekken, bollen, verkleinen, afstompen, etc. Een techniek die zorgt voor nog meer kans op een unieke auto. En dat is in het online tijdperk toch iets wat je wilt.



VERWACHTING

Eindelijk weer eens een Need for Speed waar ik naar uit kijk. Want die oude urban 'gassen-gassen-en fok-de-rem'-aanpak, daar had ik niets mee. De vraag is of iedereen er blij mee zal zijn.

- Canyon racing
- De rem mag weer gebruikt worden
- Grafisch (nog) niet super
- Driften lukte me niet



J.J.

PC / PS2 / PS3 / Xbox / Xbox 360 / NGC / Wii / PSP / DS / GBA
EA BLACK BOX / EA
1 - 8 SPELERS
RELEASE: NOVEMBER 06

PORSCHE-PRAAT

Bij een bezoek aan een circuit hoort natuurlijk een rondje rijden. Je gaat immers ook niet naar de dierentuin om er alleen een kopje koffie te drinken. In mijn geval waren het zelfs drie rondjes. Omdat ik als eerste mocht instappen, moesten de bandjes namelijk nog even 'rustig' worden opgewarmd. Rustig ja. Voor ik het wist had Herr Fahrer de Porsche GT2 mit einem notfahrt door een paar bochten gewrongen. En alsof het niks was, begon der Knabe nog even gemütlich een gesprekje met me. 'Ob ich von Electronic Arts war. Die machen ja superspiele.' Ik antwoordde zo relaxed als mijn situatie het toeliet dat dit niet het geval was en dat ik een reporter was van 'Kraft Unlimitiert'. Waarop het gesprek genadeloos stil viel.

PORSCHE DOET NIET AAN KROKETTEN

Tja, je heet Porsche of niet. En dan kun je bij de lunch niet aankomen met een kroketje op een sneetje wit. Ik ben nog steeds bezig te ontcijferen wat de Duitsers mij naar binnen hebben laten werken, maar het was smakelijk. Enkel de combinatie twee glazen witte wijn en drie rondjes in een Porsche op het circuit viel niet helemaal in goede aarde.

Need for Speed Carbon First Look

Leichte Pilzrahmsuppe

.....

Knusprige Maispoulardenbrust in Sesam
auf pikanten Nudeln, Mediterranes
und Sherryrahmsauce

.....

Kleiner Palatschinken
mit Orangen-Grandmarniersauce und



DEZE PREVIEW IS NIET GESCHIKT VOOR KLOOTZAKJES ONDER DE ZESTIEN JAAR

NIEMAND VERLAAT ONGESTRAFT MIJN VILLA MET DRIE WITTE KUSSENS!

SCA
THE WO

Een maandlang meedogenloos moorden als de grofgebekte gangster Tony Montana. Dat kan niet goed zijn voor een mens. Jurjen zwaait met zijn vinger en roept dat we onze poephoofden moeten houden, maar volgens ons is hij er toch echt een beetje door veranderd.

De makers van de videogame Scarface weten hoe het werkt. Ze zien zo'n oude kutfilm op tv, een film van fucking drieëntwintig jaar oud. En ze ruiken geld. Fuck man, denkt zo'n aarshoofd, daar heeft nog niemand een videogame van gemaakt. En de videogame, man, dat is de coca van het moderne kapitalisme.

Dus dan maken ze een videogame van die film, Scarface. En dan wordt die film natuurlijk helemaal gefuckt. Ik kan het weten, want ik heb die film al heel vaak gezien. En ik heb die game ook al heel ver gespeeld man. Helemaal vanaf Little Havanna tot die Zuid Amerikaanse eilandengroep die fucking Bolivia moet voorstellen.

ZUID-AMERIKAANSE EILANDENGROEPEN

Wat the fuck is dat tegenwoordig trouwens met die Zuid-Amerikaanse eilandengroepen? Far Cry, Boiling Point, Just Cause, en nu deze shit. Denken die bleekbekken nu echt dat het daar zo gezellig is? Het zijn altijd bleekbekken die van die gangstergames maken, what's up with that? En what's up met die Zuid-Amerikaanse eilandengroepen? Anyway, fuck that. Ik had het over die game.

They fucked up, dat was het eerste wat ik dacht. Ik liep met Tony Montana over straat om mensen uit te schelden, duwde een lekkere chica omver en jatte een auto van één of andere kloothommel. Er rijden constant van die kloothommels voorbij. Dus ik jatte zo'n auto, van zo'n kloothommel. Ging ik ook een beetje rondjes rijden door de stad, af en toe een stukje over het trottoir om zo'n fucking voetganger van zijn sokken te beuken. En waarom? Geen idee. Ik deed het gewoon. En dat is natuurlijk fucked up. Want

SCARFACE =



DE WERELD DIE VAN JOU IS

De wereld van Scarface is niet zo groot als die van San Andreas, maar fuck that. Hij is groot genoeg, en een stuk gevarieerder, met veel clubs en winkels die je gezellig eens binnen kunt wandelen. Ongeveer op de helft van het verhaal kun je voor het eerst ook van virtueel Miami naar zo'n fucking Zuid-Amerikaanse eilandengroep reizen voor een welkome verandering van omgeving.

TIJGER

De kostuums, de gangs, de liedjes, vrijwel alles wat even in de film te zien of te horen was, is in de game terug te vinden. Dus kun je op een gegeven moment een kettingzaag gebruiken om een stel punks te bewerken, kun je voor een bloedbad zorgen in the Babylon Club, kun je een tijger aanschaffen als huisdier en je landhuis pimpen met luxe meubels, inclusief grappige attributen als die potten met de as van Manny en Gina.



Erg veel talent voor het verzinnen van onopvallende bedrijfsnamen heeft Tony niet.



RFACE
RLD IS YOURS

HET IS TONY FUCKING MONTANA

Zijn uiterlijk en zijn bewegingen zijn aardig nagebootst, maar zijn stem en uitspraken zijn echt fucking overtuigend: dit is Tony Montana, geen goedkope imitator. Al zijn uitspraken klinken griezelig echt, alsof ze werkelijk zijn ingesproken door de Al Pacino van drieëntwintig jaar geleden.

"IK BEN EEN ZAKENMAN, GEEN AUTODIEF, ASSHOLE!"

JURJEN VLOEKT ALS EEN MONTANA



Tony Montana is de laatste persoon op deze fuckin' planeet om zomaar wat te doen. Tony doet niets wat niet nodig is, en weet bij alles wat hij doet waarom hij dat doet. Dat is hoe m... en als Tony en ik in elkaar zitten, asswipe. Dat hadden die bleekbekken dus duidelijk niet begrepen.

COLOMBIAANSE STRAATHOND

Maar weet je, toen ik zo een paar uurtjes aan het fucken was, begon ik wat beter te begrijpen waar die game naartoe wilde. De Heat van de politie was behoorlijk gestegen, en doordat ik wat van een paar van die dealende fuckheads had beroofd en vermoord was de Gang Heat ook al aardig opgelopen. Die eikels begonnen spontaan te schieten als ik weer eens langs kwam om alweer een nieuwe gejatte wagen te pimpen. En naarmate de druk van de politie toenam begon de bank een steeds hoger percentage te vragen voor het witwassen van mijn pegels.
Toen besloot ik mijn leven te beteren. Ik had geen zin om afgezet te worden door die assholes, en al helemaal niet om neergeschoten te worden als de eerste de beste Colombiaanse straathond. Ik was Tony Montana, ik was de beste, en dat zou ik de wereld laten weten.

ZAKENMAN

Eerst betaalde ik die fucking gangs en pikkenzuigende pigs om de Heat terug te brengen tot nul. Toen ging ik wat kleine klusjes doen. In opdracht van de grote jongens, iemand omleggen, iemands geld ophalen, low key dingetjes. Toen ik wat beter in de slappe was kwam te zitten kocht ik een paar vette bakken en een boot en nam ik een chauffeur in dienst die mijn wagens overal voor me neer kon zetten. Want ik ben een zakenman, geen autodief, asshole. Toen ik ook wat automatische wapens en een shotgun had aangeschaft, was het tijd voor het echte werk.
Ik belde Felix, of hij niet iemand kende die me een wat grotere lading yeyo kon bezorgen. Ik verhandelde die shit en kocht een paar pandjes in Little Havana. Daar waren de plaatselijke gangs niet zo blij mee, maar die zaakjes zijn nu ook geregeld. Die shitheads weten nu dat ze niet zomaar ergens kunnen binnenvallen als het bord Montana Businesses boven de deur hangt. En al snel ging het bericht over de straten: Tony is terug, en hij laat niet met zich fucken. Nu niet en nooit niet.

EERLIJKE MANIER

Tony is niet zo'n lulletje als die wannabe gangsters van tegenwoordig, zoals die cock-a-roache van een CJ uit San Andreas. En dus is het goed dat de game dat soort ondoordacht schietgraag straatpunkachtig onzingedrag afstraft. De feedback op straat dwingt je om gangster te zijn op een eerlijke manier, en dat is hoe het hoort. Je mag best eens een kleine jongen fucken, maar dan moet je niet te beroerd zijn om de consequenties te slikken. En als je met de grote jongens gaat fucken, dan moet je het goed doen en ervoor zorgen dat er niemand ontsnapt, want dan weet je dat zo'n wraakzuchtige klootzak er alles aan zal gaan doen om je hoofd eens stevig in je aars te rammen. Zoals jij dat ook zou doen. Niets persoonlijks, business is business. Fuckhead.

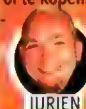

De jubileumaflevering van Wielklem & Co liep een beetje uit de hand.



VERWACHTING

Haal de stront uit je oren en luister: deze game is beter dan al die andere neppe shit op de markt. Als je eens een wilt weten hoe het leven van een échte gangster eruit ziet, dan moet je fucking Scarface spelen.

+ Sfeer uit de film is goed overgezet.
+ Overtuigende balans tussen geweld en handel.
+ Altijd wel iets leuk om te doen of te kopen.
- Nog best wat bugs en onduidelijke dingen in de versie die ik speelde


JURJEN

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC
RADICAL / VIVENDI
1 SPELER
OKTOBER / NOVEMBER 06

CRACKD

"JONES EN ZIJN TEAM HEBBEN GOED GEKEKEN NAAR DE MANIER WAAROP GTA GESPEELD WERD"

Een game waarin je als een dolle stier in een porseleinwinkel tekeer kunt gaan om letterlijk alles en iedereen te slopen... dat leek ons wel wat voor Boris.

De kans is aanwezig dat je nog nooit van Dave Jones hebt gehoord. Toch vreemd, aangezien de bescheiden Schot wordt gezien als een van de meest invloedrijke developers ter wereld. Zijn ideeën staan doorgaans niet alleen garant voor nieuwe technologische ontwikkelingen maar ook voor visionaire nieuwe gameplay-principes en extreem succesvolle franchises.
Jones was de eerste developer die genoeg verdiende om een Ferrari te kopen, en dat was nog voordat hij de GTA serie bedacht. Jones was verantwoordelijk voor Lemmings en Blood Money en verkocht de franchises om van de opbrengsten DMA Design op te richten.
Deze Schotse studio begon vrijwel direct te werken aan Grand Theft Auto, een serie die vandaag de dag meer geld heeft opgebracht dan welke andere gamefranchise ook.
Jones heeft DMA Design al weer een paar jaar geleden verkocht om direct weer een nieuwe studio op te starten: Real Time Worlds.

SANDBOX

Crackdown is het nieuwste project van Dave Jones. Het is weer een free roaming game, maar toch is het in veel opzichten anders dan de Grand Theft Auto-games. Het team van Jones bestaat voor een groot deel uit ex-GTA ontwikkelaars, en ze hebben veel geleerd. In de eerste plaats zijn ze doordrongen van het feit dat free roaming of sandbox games de toekomst zijn. Daarnaast wordt online gameplay steeds belangrijker en ook dat aspect wil het team van Jones optimaal benutten.
Het resultaat is indrukwekkend. Crackdown is een free roaming spel dat zich afspeelt in een futuristische wereld. Een wereld die in veel opzichten lijkt op een wereld waarin teveel GTA is gespeeld.
Pacific City wordt geplaagd door een drietal bendes die de stad onveilig maken. Daarbij komen ze vaak hard in botsing met The Agency, een geheime politieorganisatie die is gehuisvest in een enorme wolkenkrabber in het midden van de stad. Voor The Agency werken gemuteerde agenten met superkrachten die als opdracht krijgen om de bendeleden te liquideren.

BOVENNATUURLIJK

Het spreekt voor zich dat jij als speler in de schoenen van zo'n gemuteerde superagent moet stappen om vervolgens optimaal

OWN

BORIS GOOIT MET AUTO'S

FREE ROAMING MMORPG

Natuurlijk is het hele sandbox-genre nog nieuw en is de beste aanpak nog onderwerp van discussie. Jones zijn standpunt is extreem en misschien nog wel het meest geschikt voor een online-wereld waarin je met honderden of misschien wel duizenden spelers tegelijkertijd een free roaming-avontuur beleeft.
Niet geheel toevallig is het andere project van Real Time Worlds een free roaming MMORPG genaamd APB. Die game zal zich afspelen in een San Andreas-achtige wereld.
Misschien dat Crackdown een opstapje is naar APB of misschien is Crackdown wel de singleplayer-versie van APB.



Zoek de tweeling.


Het is weer eens wat anders dan een bekeuring.

gebruik te maken van je bovennatuurlijke krachten.
De agent waarmee je speelt kan zich specialiseren in een aantal eigenschappen, waaronder rennen & springen, schieten, autorijden en kracht.
Vooral het rennen en springen is handig. Omdat de stad niet alleen erg groot is maar ook erg hoog, zul je merken dat het leuk is om zo hoog mogelijk op een wolkenkrabber te springen. Bovendien ziet het er fantastisch uit als je op een paar honderd meter hoogte van de ene wolkenkrabber naar de andere springt. Spiderman is er niks bij.


Elke zomer gebeuren er weer talloze ongelukken door incorrect gebruik van campinggasflessen.



ACHIEVEMENTS

Jones en zijn team hebben goed gekeken naar de manier waarop GTA gespeeld werd en ze kwamen tot de conclusie dat de meeste gamers vooral veel tijd kwijt waren aan het trainen in de gym, het zetten van tattoo's, het doelloos rondlopen en knallen en het uitvoeren van stunts met auto's. Weinig tijd werd besteed aan het doorlopen van het verhaal en het spelen van de missies. Sterker nog. Sommige gamers wisten blijkbaar niet eens dat er missies waren in GTA.
Dat duidt er volgens Jones op dat de speler eigenlijk helemaal niet geïnteresseerd is in een verhaallijn en missies, maar gewoon elke dag een uurtje plezier wil hebben in een free roaming omgeving waarbij alles kan en alles mag. Vandaar ook dat Crackdown probeert de speler zo veel mogelijk uitdagingen te geven zonder dat die onderdeel zijn van het verhaal. Zo kun je proberen zo ver mogelijk te springen met je auto, zo veel mogelijk voetgangers aan te rijden, van zover mogelijk iemand neer te knallen en zo hoog mogelijk in een gebouw te klimmen. Kortom je kunt het zo gek niet bedenken of er is wel een achievement aan gekoppeld die via Xbox Live verdiend kan worden.

ILLUSIE VAN VRIJHEID

Het is een interessant concept maar ik ben het niet overal mee eens. De zogenaamde vrijheid die je krijgt voorgeschoteld in GTA en een boel andere free roaming games is natuurlijk slechts een illusie. In het begin is het fantastisch en na een paar dagen heb je alles gezien en is de verhaallijn de enige mogelijkheid om nog iets anders uit het spel te halen. Dan wil je niet ver hoeven te zoeken.
Sterker nog, ik ben groot voorstander van een systeem zoals dat zit in Saint's Row, waarbij je een kaart hebt waarop altijd tenminste 25 dingen staan die je kunt doen. Uiteindelijk is het namelijk toch leuker om een open wereld te verkennen aan de hand van opdrachten dan om er gewoon een beetje in rond te dwalen.


Niet iedereen is blij met een zwarte piet op zijn dak.



VERWACHTING

Hoe je het ook wendt of keert, de wereld van Crackdown is er één waar je graag in opgaat en die uitermate geschikt is voor meer dan één game. Misschien dat daar wel de echte kracht ligt van Crackdown en het team van Dave Jones.

- + Absoluut gevoel van vrijheid
- + Er zit een visie achter deze game
- − Teveel vrijheid kan leiden tot willekeur


BORIS

XBOX 360
Real Time Worlds / Microsoft
1 - 2 SPELERS
OKTOBER 2006

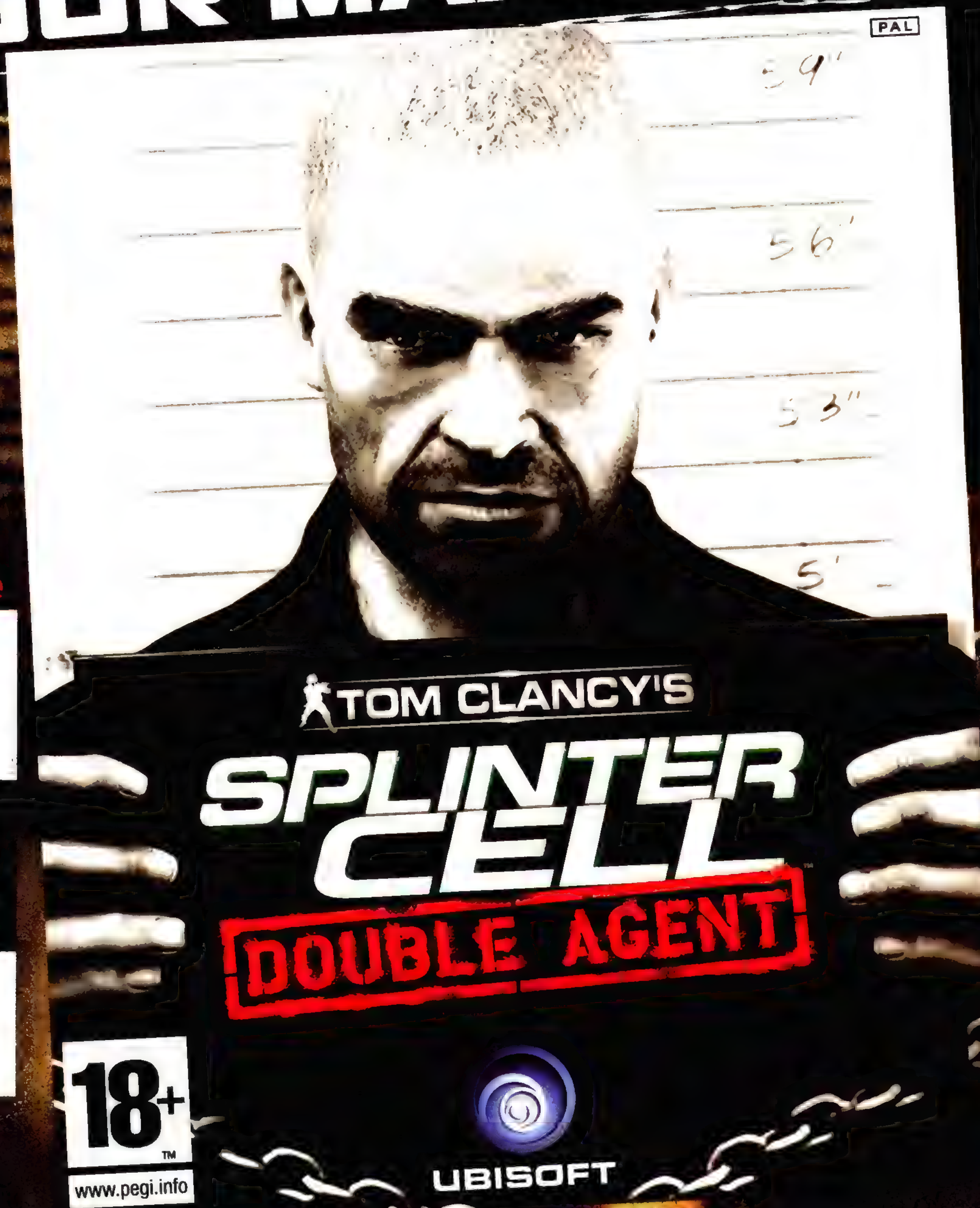
KINGPINS

De wereld van Crackdown nodigt uit om te spelen, maar er moet ook gewerkt worden, en dat betekent dat je op zoek moet gaan naar een manier om elk van de leiders van de drie bendes uit te schakelen. Dat is makkelijker gezegd dan gedaan want de beveiliging van deze zogenaamde kingpins is echt absurd heavy. Daarom is het de bedoeling dat je eerst de generaals van deze criminelen weet uit te schakelen. Deze generaals hebben speciale eigenschappen die er samen voor zorgen dat de beveiliging van de grote baas nagenoeg waterdicht is.
De één zorgt voor een groot leger en nieuwe rekruten. De ander zorgt voor de wapens. Weer een ander zorgt voor auto's.
Schakel er eentje uit en de gevolgen zijn direct merkbaar. Er is minder security en de baas afknallen wordt makkelijker. Er zijn drie kingpins met elk vier generaals. Die zijn natuurlijk ook goed beveiligd, maar uiteindelijk is het niet al te moeilijk om de game uit te spelen, helemaal niet als je character goed kan schieten en hoog kan springen.

VOOR NIEUW

JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED PLUS TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

VOOR MAAR € 55!



Winkelwaarde

12 x PU + Splinter Cell Double Agent Xbox 360 = € 106,89

12 x PU + Splinter Cell Double Agent Xbox/PS2/NGC = € 96,89

12 x PU + Splinter Cell Double Agent PC = € 89,89

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABON

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40 of mail partnerpress@ampnet.b

E ABONNEES

OF

JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED PLUS 2 X GRATIS WEEKENDPASSES VOOR DE GAMEPLAY 2006

VOOR MAAR € 39,60!

24, 25, 26 NOVEMBER IN DE JAARBEURS UTRECHT

Game Play 15133 151332

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!
Kijk op
www.powerunlimited.nl/vigcard



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland:
1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/ accessoire(s).
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerunlimited.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2006 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

NEREN, VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622

Ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

ANNO 1701

JAN VERKENT NIEUWE WERELDEN

"ALS JE GOED KIJKT, ZIE JE ZELFS EEN WALVIS DOOR HET WATER GLIJDEN. MOOI HOOR. BIJNA SEXY"

In Anno 1701 kun je nu ook je eigen Versailles nabouwen. Dat sprak onze Francofiel Jan wel aan, dus vol overtuiging dook hij in het derde deel van de Anno-reeks.

De Anno-serie was niet het meest sexy meisje uit de klas, maar als je een tijdje met haar doorbracht, waardeerde je haar diepgang en uitgebreide kennis van zaken.
Met Anno 1602 en Anno 1503 legde Uitgever Sunflowers de basis voor een succesvolle serie. Voor de derde titel op rij maar wilde men vooral qua graphics wat meer bieden. En dat is gelukt.
De diepgang en veelzijdigheid zijn gebleven, maar Anno 1701 is nu voor het eerst ook nog eens voorzien van een sexy uiterlijk.

BIJNA SEXY

Oké, misschien overdrijf ik een tikkeltje, maar feit blijft dat deze Empire Builder er waanzinnig goed uitziet.
Het spel is overdadig als Disneyland op een zonnige dag, met veel frisse kleuren en leuke details.
Als je een tijdje met Anno 1701 aan het stoeien bent en je al een behoorlijke stad hebt gebouwd, buitelen de vele kleine animaties en grafische details over elkaar heen. Later, veel later zelfs, kun je een prachtig paleis neerzetten compleet met tuinen, spuitende fonteinen en giechelende hofdames. Versailles is er niets bij.
Maar ook op open zee is het genieten. Het water glinstert als een versgeslepen diamant en deint ook nog eens op en neer. Een dolfijn zwemt vrolijk naast je driemaster terwijl je op zoek bent naar een nieuw eiland om te verkennen. En als je goed kijkt, zie je zelfs een walvis door het water glijden. Mooi hoor. Bijna sexy.

SHINY HAPPY PEOPLE

De visuele details hebben niet alleen een snoepgoed-voor-de-ogen functie, ze helpen ook de speler zijn volk te begrijpen. Jouw beleid zie je namelijk terug in de game. Hef je niet te veel belasting, kom je tegemoet aan de meeste wensen, is er genoeg levendige handel, eten en huisvesting dan... zijn je inwoners tevreden. Dit zie je terug in het standbeeld op het stadsplein dat glimmend en fier overeind staat. Inwoners vieren feest, muzikanten spelen op straat, het circus trekt naar de stad en kinderen spelen op straat.
Maak je er een zooitje van, hef je torenhoge belastingen en maal je totaal niet om de wensen van je inwoners dan zal het tegenovergestelde gebeuren. De sfeer wordt grimmiger, bewoners gaan met elkaar op de vuist, demonstraties en rellen ontstaan, huizen worden in brand gestoken, bedelaars struinen de straten af en het standbeeld – symbool voor je macht – staat er vies en scheef bij, omringd door vliegen.
Het is een aangenaam alternatief voor de bekende tabellen en schermteksten vol saaie cijfers. Meer sexy dus.

BETER

Voor de rest is de gameplay vertrouwd, zij het een stuk vloeiender en toegankelijker dan de voorgangers. Ook werkt diplomatie beter dan ooit door de inbreng van cartoon-achtige figuren, waarbij je letterlijk aan hun hoofden kunt zien hoe de onderlinge verhoudingen liggen.
Leuke innovatieve elementen die de Anno-serie opnieuw op de kaart zetten.

4,4 MILJOEN EXEMPLAREN

Er wordt door het niet PC-gamende deel van de redactie wat lacherig gedaan over de Anno-serie ('dat is toch die game met die miniatuurbootjes en die poppetjes en die huisjes enzo?'), maar de eerste twee games hebben bij elkaar 4,4 miljoen exemplaren verkocht. Dat je het even weet.

Een spannend screenshot van die game met die miniatuurbootjes en die poppetjes en die huisjes en een, eh, parkeergarage?

De belastingdienst anno 1701.

Het Drentsche landschap staat bekend om de grote variatie in flora en fauna. Hier een kijkje in het Noorder Dierenpark.

MISSCHIEN WAS HET TOCH NIET ZO'N GOED IDEE OM IN DE KERK TE VLOEKEN.

ANNO WIE?

Eerst kwam Anno 1602, toen Anno 1503 en nu Anno 1701. What's up met die jaarcijfers? Er is ooit besloten (door de leaddesigner) dat de totale som van alle cijfers 18 moest bedragen. Een eventueel volgend deel zal dus 1404 of 1800 kunnen heten.

VERWACHTING

Het is natuurlijk een groot cliché maar Anno 1701 wordt met een aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid de beste uit de serie... in ieder geval het meest sexy deel!

- Als het concept je aanspreekt kun je eindeloos blijven spelen.
- Prachtige beelden en subtiele humor.
- Je moet behoorlijk aan de slag om een beetje een lekker lopende stad uit de grond te stampen.



Radical Designs / Sunflowers / Atoll Soft
Oktober
1 - 4 spelers
PC

BATTLEFIEL

JAN WORDT SOLDAAT VAN DE TOEKOMST

"IK BEN HELEMAAL DOL GEWORDEN OP DE WALKERS!"

Jan schiet nog dagelijks zijn guns leeg op één van de vele Battlefield 2-servers. Hij was dan ook verrukt toen hij werd uitgenodigd op het kantoor van EA San Francisco om opvolger BF 2142 eens te proberen.

Het moeten een slordige 20 PC's geweest zijn. Ze stonden opgesteld in een aparte vide van het immense EA-kantoor in San Francisco. In Zweden stonden nog eens 20 man klaar om ons online een lesje te leren. Het zou niet makkelijk worden, werd ons journalisten verteld. Die 20 virtuele tegenstanders waren namelijk leden van het BF 2142 ontwikkelteam. En wie kent het spel beter dan de maker zelf?
Al gedurende de eerste minuten van onze intense sessie werd maar weer eens duidelijk hoe belangrijk samenwerken is. Het is misschien leuk om in een Deathmatch voor eigen eer & glorie te gaan, maar wanneer je missiegestuurde online-potjes speelt, is samenwerken een must.
Aanvankelijk ging dat wat lastig, gezien de zeer diverse accenten van de journalisten aan mijn zijde. Maar al snel had ik een paar spelers gevonden waarmee ik kon lezen en schrijven.

DE TITAN

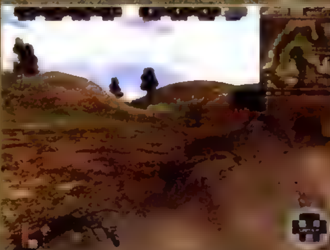
Samenwerken is dus noodzakelijk, en al helemaal in de gloednieuwe spelvariant Titan Mode. Dit is een 16-versus-16-speltype waarin beide teams elkaars enorme basis, de Titan, moeten veroveren.
Een probleempje, de Titan zweeft hoog in de lucht boven je en is voorzien van schilden. Voordat je bij de Titan komt, dien je dus eerst de nodige strategische posten in te nemen, de schilden lam te leggen, een voertuig te pakken, naar de Titan te vliegen en aan boord te gaan. Vervolgens moet je je voorbij gevechten in nauwe gangenstelsels een weg zien te banen naar de core van de vijandelijke Titan om deze onschadelijk te maken. Dat vraagt dus behoorlijk wat doorzettingsvermogen.



Zie hier wat de techniek van de toekomst ons gaat brengen: het snelvurende tosti-ijzer en de wiekvrije helikopter.

WAAR HET ALLEMAAL MEE BEGON

Als je dacht dat DICE het wiel heeft uitgevonden, heb je het mis. Voordat BF 1942 bestond was er namelijk de game Codename Eagle van de [illegible] Zweedse ontwikkelaar Refraction Games. Het spel was geen absolute hoogvlieger maar blonk wel uit in multiplayer gameplay waar spelers met 14 man, in een alternatief 1917, tegen elkaar mochten schieten met verschillende wapens en diverse voertuigen. De game verkocht een paar honderdduizend stuks en het team werd opgekocht door DICE. De techniek achter Codename Eagle stond aan de basis voor het latere succes van BF1942.



D 2142



NABIJE TOEKOMST

Uitspreken van het jaartal 2142 roept beelden op van Star Trek, ruimteschepen en PC's die nooit meer crashen. Onzin natuurlijk, want dat is allemaal gedroomde sciencefiction.

Daarom heeft DICE bewust voor een setting gekozen die niet te ver van BF 2 afligt. Geen groene en paarse laserstralen dus of vreemdsoortige voertuigen. Alle tanks, luchtvoertuigen en andere motorgedreven apparatuur op wielen lijken op oorlogstuig van nu, maar dan met iets meer panster en iets meer hightech.

Zo kunnen sommige voertuigen zichzelf cloaken en is de Walker een van de belangrijkste team-vehicles in het veld.

Ik ben helemaal dol geworden op de Walkers! Gebruik ik in BF voertuigen meestal puur om van A naar B te gaan, nu zaaide ik dood en verderf op het grimmige slagveld. Dit slagveld zag er overigens wel een stukje kaler en grauwer uit dan in de voorganger. Maar ja, er is ondertussen dan ook een nieuwe ijstijd aangebroken.


In 2142 gaat iedereen met zo'n ding de avondspits in.


Hopelijk bestaan er tegen die tijd ook nog gewoon baantjes als schilder en groenteman.

VIER KLASSEN

BF 2142 voelt en speelt vertrouwd, al zijn er toch wel de nodige veranderingen. Zo kunnen sommige spelers gebruik maken van drones. Dit zijn zwevende robots die automatisch op vijanden schieten. Erg handig moet ik zeggen, al houden deze zielloze sidekicks het tegen menselijk vuur niet al te lang vol.

Opvallender is het terugbrengen van het aantal klassen. Geen 7 (BF 2), geen 5 (BF 1942) maar 4 klassen deze keer. DICE's uitleg is dat sommige klassen in de huidige BF games minder gebruikt werden en dat de vier klassen uit 2142 het beste van de bekende klassen combineren.

Voorlopige favoriet bij de journalisten was de Assault-klasse. Dit is een allround-soldaat die bovendien medische hulp kan verschaffen aan teamleden. Iets wat ons journalisten goed van pas kwam bij onze strijd tegen de ontwikkelaars in Zweden, die we overigens nipt in ons voordeel wisten te beslechten. ✪

LUCKY EA

[illegible] EA het heeft gedaan, zijn zowel Unreal Tournament 2007 als Enemy Territory: Quake Wars uitgesteld tot het eerste kwartaal van het jaar des Herens 2007. Dat betekent dat BF 2142 deze herfst vrij spel heeft, en dat is op zijn zachtst gezegd een mazzeltje voor uitgever EA. Vooral Enemy Territory wordt gezien als een zeer geduchte concurrent voor Battlefield. Hopelijk leunen de makers van BF 2142 niet al te gemakzuchtig achterover, maar zet men alles op alles om een patch-vrije BF game klaar te stomen. In ieder geval eentje die vanaf dag één normaal draait op de meeste systemen. Dat zou al heel wat zijn.




Blindemanneltje voor gevorderden.

HINTS & VOORUITWIJZINGEN

Grappig is dat makers vaak al van te voren hun fans op de hoogte brengen van nieuwe projecten. Zo liet ook DICE meerdere keren hints vallen over het aankomende BF 2142. In de exclusief downloadable Booster Pack BF 2: Amored Fury (die 6 juni dit jaar verscheen) zaten vernuftige eastereggs verstopt. Zo was er een auto te vinden met als nummerbord de cijfers 2142. Opvallender was een enorm billboard met daarop een stopwatch met de tijd 21:42 en een gigantische atoombomexplosie. Check de maps Operation Harvest en Operation Road Rage maar eens.



VERWACHTING

Ondanks de voorzichtige sciencefiction-aanpak van EA & DICE voelt, ruikt, klinkt, oogt en speelt, ja, vooral speelt BF 2142 als een echte BF game. Geen BF 3, wel de Battlefield waar jij en ik zoveel van houden.

+ De keuze om nu eens niet als Amerikanen te spelen
+ De nieuwe wapens en voertuigen die aanspreken
+ De waanzinnige Titan Mode
- Het spel oogt wat grauw en somber
- In grote lijnen gaat DICE toch weer op herhaling


JAN

DICE / ELECTRONIC ARTS
PC
1- 64 SPELERS
OKTOBER / NOVEMBER

GEARS O

"HIERMEE ILLUSTREERT MICROSOFT HOE DE ZAKEN ER WERKELIJK VOOR STAAN."

Toen Microsoft Boris belde met de vraag of hij interesse had in een bezoekje aan de studio van Epic, waar op dit ogenblik de laatste hand wordt gelegd aan Gears of War, moest hij precies 1.26 seconde nadenken.



Boris probeert ons duidelijk te maken dat het tien voor drie is.



17 November 2006 is Emergence Day. Het is de dag dat de aarde overrompeld wordt door de Locust Horde. De dag dat Gears of War in de winkels zal verschijnen. De dag dat de PS3 eigenlijk had moeten lanceren.
Het is fascinerend om te zien hoe al deze zaken samen komen op deze nu al legendarische datum.
Ken Katuragi, topman van Sony beweert dat Next-Gen gaming begint met de komst van de PlayStation 3 (in maart 2007), terwijl ik nauwelijks speelbare PS3-games heb gezien die het predikaat Next-Gen verdienen.
Microsoft daarentegen komt nu al met een game die synoniem is geworden voor Next-Gen gaming, en daarmee illustreert de videogame-gigant uit Redmond hoe de zaken er werkelijk voorstaan.
De media staat tussen de twee bulkende reuzen in en probeert zo goed en zo kwaad als het kan de hype van de feiten te scheiden.
Terwijl PR-managers aan de telefoon hangen, met vliegtickets wapperen alsof het zakdoekjes zijn en de meest spectaculaire cijfers mailen, vloog ik naar een klein stadje in de Amerikaanse staat North-Carolina.
Hier is de gloednieuwe studio van Epic gebouwd. Hier ontmoet ik Cliff Bleszinsky, de grote man achter Gears of War.

CLIFFYB

"Iedereen in de studio is zenuwachtig" vertelt CliffyB. "De hype rond Gears of War is ongezond groot. Begrijp me niet verkeerd. We geloven in het spel en we geloven in het eindresultaat, maar ik denk dat er maar weinig mensen zijn die echt snappen wat voor soort game Gears of War precies is."
CliffyB onderbreekt de tour door de studio om ons direct aan te spreken.
"Daarom hebben we jullie hier uitgenodigd. Om te laten zien dat Gears of War geen shooter is in de klassieke betekenis van het woord, maar eerder een game die draait om het niet geraakt worden. Dat is in onze game veel belangrijker dan andere spelers afknallen."
CliffyB, zoals hij inmiddels door iedereen wordt genoemd, nadat Peter Moore hem twee jaar geleden onder die naam introduceerde op de E3, is een game designer die vanuit zijn gevoel werkt.
Hij stelt zijn team samen met mensen die ook allemaal in staat zijn om blindelings aan te voelen of een bepaalde feature wel of niet werkt.
"Toen we net met de game begonnen, ben ik een keer gaan paintballen," legt CliffyB uit. "Pas als je door de bossen kruipt en weet hoeveel pijn het doet als je zo'n klein verfballetje tegen je kop krijgt, snap je dat het geen zin heeft om als een Rambo rond te gaan rennen. Je moet nadenken, dekking zoeken en nadenken. In die volgorde".

GEEN TRADITIONELE SHOOTER

Het is precies dát gevoel dat Gears of War zo bijzonder maakt.
Gears of War lijkt in geen enkel opzicht op de traditionele shooter games zoals we die kennen. De game draait helemaal om het dekking zoeken, snel van de ene stapel zandzakken naar de andere duiken, hop over een muurtje, om gelijk daarna weer in dekking te gaan achter een pilaar.
Pas als je dekking hebt gezocht kun je beginnen na te denken over het eventueel schieten op de vijand.
Die middag spelen we eerst een uur lang vier tegen vier op twee verschillende multiplayer maps.
De journalisten die als eerste het cover-systeem doorhebben, nemen gelijk de voorsprong. Zodra de anderen het ook onder de knie hebben, is het de samenwerking die de doorslag geeft.
Er kunnen twee teams van elk twee spelers worden gevormd, of een groot team van vier spelers, dat er vervolgens weer voor moet zorgen dat het niet in de rug aangevallen wordt.
De actie is snel maar statisch. De vele shootouts zijn intens en worden altijd beslist door het team dat de beste beslissingen neemt of over de sterkste wapens beschikt.
Gears of War is een game die vanaf het begin "goed" aanvoelt. Animaties zijn perfect getimed, wapens zijn precies goed geplaatst, de balans is altijd aanwezig. En dan die shootouts. Die duivels heftige shootouts.
De intensiteit van dat soort momenten doet vreemd genoeg denken aan die van Pro Evolution Soccer, ook zo'n game waarbij de speler wint die op het puntje van zijn stoel zit en zijn ziel en zaligheid door de controller heen probeert te persen.



Niet alle straatverlichting komt de veiligheid ten goede.



Die hebben duidelijk hun inburgeringcursus nog niet gehad.

SINGLEPLAYER

Maar we zijn eigenlijk gekomen voor de singleplayer mode. Want we mogen nu eindelijk de levels spelen die CliffyB al demonstreerde op de E3, als eerste journalisten ter wereld.
De spanning is groot. Een aantal mensen van Epic is de kamer binnengekomen om te kijken wat we van het spel vinden, al onze opmerkingen worden genoteerd en onderling besproken.
De singleplayer mode doet denken aan de eerste filmpjes die we zagen van Killzone.

ACTIVE RELOADING

Gears of War kent iets dat Active Reloading heet. Het gaat erom dat als je een wapen herlaadt, er een klein metertje gaat lopen. Druk je precies op het juiste moment op de knop dan worden de kogels in je gun voorzien van een beetje extra damage.

F WAR

BORIS ZOEKT DEKKING

Het is een beetje dezelfde stijl. De wereld die kapot is na een buitenaardse aanval, brede ruige soldaten die het lot van de mensheid in handen hebben en die machinegeweren gebruiken die minder damage veroorzaken dan je zou denken.
We beginnen in een oude gevangenis waar iets vreemds aan de hand is.
De Locust vallen aan en ik zoek dekking achter een steen. De levels zijn letterlijk bezaaid met stenen en dingen om achter te schuilen. Zodra je in de buurt bent van iets dat solide genoeg is, is een druk op de groene knop voldoende om erachter weg te duiken.
Druk de linker stick in een bepaalde richting en een serie symbolen toont de mogelijke vervolgacties. Een koprol opzij, een sprong over het object waarachter je schuilt of snel het hoekje om en naar voren rennen.
Het is de truc om zoveel mogelijk gebruik te maken van de objecten in een level.
Verwacht dus niet dat je zomaar vrij rond kunt rennen alsof je Unreal, Counter-Strike of Quake speelt. Gears of War is echt een heel ander soort spel. En dat laatste wil ik nog een keer extra benadrukken.
Net als veel gamers dacht ik zelf ook dat Gears of War een "gewone" shooter was, maar dat is dus niet zo. De groene knop op je controller staat centraal in de hele besturing van het spel.
Je zult van object naar object moeten rollen, springen en rennen en dat doe je allemaal met die knop. Natuurlijk kun je wel gewoon rondlopen, maar dan zul je niet ver komen. Niet in de singleplayer en al helemaal niet in de multiplayer mode.
Het is misschien even wennen maar geloof mij, het hele principe waarbij het zoeken van dekking net zo belangrijk is als het neerknallen van de vijand is gewoon briljant, hoe voor de hand liggend het ook klinkt.
De manier waarop dit is uitgewerkt benaderd perfectie en ik twijfel er niet aan dat Gears of War de geschiedenis in zal gaan als de nieuwe standaard voor console shooters.
Brijlant!

Wereldprimeur: eerste screenshot van de DS-versie.

WAPENS OF WAR

[illegible]

DESTROYED BEAUTY

CliffyB: "Het thema van Gears of War is Destroyed Beauty. Zoals je ziet zien de ruïnes er niet bepaald Amerikaans uit, maar lijken het eerder Europese historische steden. Prachtige middeleeuwse bruggen die in puin zijn geschoten. Het geheel voelt heel erg WWII aan".
De uitdrukking op zijn gezicht maakt duidelijk dat dit voor CliffyB een belangrijk aspect is van het spel.
"Het is geen toeval dat we gekozen hebben voor zo'n thema. De wereld gaat kapot. Elke dag staan de kranten vol met nieuwe natuurrampen en cijfers over vervuiling en diersoorten die uitsterven. De laatste tijd is er bij iedereen het ongemakkelijke gevoel ontstaan dat de aarde er over een paar jaar wel eens heel anders uit zou kunnen zien. Destroyed Beauty dus. We proberen dat gevoel in een andere setting te plaatsen en een nieuw, eigen gezicht te geven."

IS DIT JE ENIGE GAME DEZE PU?

NEE, IK DOE OOK MEE IN SIMS 2: HUISDIEREN.

VERWACHTING

Gears of War wordt een game die het shooter-genre op de consoles zal vernieuwen. Ik denk dat Microsoft zijn handen mag dichtknijpen dat ze deze geweldige game exclusief voor zichzelf hebben.

+ De opzet en besturing van deze game zijn even voor de hand liggend als briljant.
+ De multiplayer is bijna net zo intens als een potje Pro Evo Soccer.
+ Gears of War staat synoniem voor next-Gen Gaming en maakt alle hooggespannen verwachtingen waar.

BORIS

XBOX 360
EPIC / MICROSOFT
1 – 8 SPELERS
17 NOVEMBER 2006

GTA VICE CITY STORIES

BORIS HEEFT EEN KATER

AANPASSINGEN

Vice City Stories speelt zich een aantal jaar voor Vice City af en dit gaf Rockstar Leeds de gelegenheid om het een en ander aan de stad te veranderen. Zo zijn bepaalde gebouwen nog niet gebouwd en er is een groot reuzenrad dat later zou worden afgebroken en dus niet aanwezig is in de PS2-versie. De aanpassingen zijn niet erg opvallend en je moet wel heel goed hebben opgelet bij Vice City om het verschil te zien.

"IK BELOOF ROCKSTAR VOLGENDE KEER MINDER TE DRINKEN EN VROEGER NAAR BED TE GAAN."

Boris was 's ochtends vroeg in Leipzig uitgenodigd voor een exclusieve demonstratie van de nieuwe GTA voor de PSP. Leuk! Alleen werd hij pas om twaalf uur wakker met een zware kater. Volgende keer beter, dacht hij. Maar Rockstar liet het er niet bij zitten. Ze achtervolgden hem net zolang met telefoontjes en sms-jes tot hij om vier uur 's middags dan toch nog in een donker en benauwd kamertje alcoholzwetend zat te kijken naar Vice City Stories.

Okee, Vice City Stories dus. Het is een Prequel op Vice City, de game die je waarschijnlijk wel op de PlayStation 2 hebt gespeeld.
De PSP-versie speelt een paar jaar eerder. Jij neemt de rol aan van een soldaat die tijdelijk in Miami, eh, Vice City verblijft, voordat hij aan zijn tour of duty begint op Guantanamo Bay. Je bent de broer van een personage die je misschien nog kent uit Vice City. Hij heette Lance "Dance" Vance, de helikopterpiloot die Tommy Vercetti een aantal missies bijstaat en later word vermoord wegens verraad aan Sony Forelli.

LANCE VANCE

Ik vond Lance Vance een van de meest irritante personages uit Vice City en in Stories is hij nog steeds zo irritant. Zijn broer moet ook niets van hem en zijn stomme grapjes hebben en vanaf de eerste minuut weet je dat Lance zijn broer van het ene probleem naar het andere zal leiden.
Ik kreeg in Leipzig maar een handvol missies te zien, maar al deze missies draaiden om de irritante Lance en de problemen die hij veroorzaakte.
Ik begon me gelijk zorgen te maken over de game want het werd duidelijk dat Stories, in tegenstelling tot Vice City op de PS2, helemaal niet zo'n meeslepend verhaal zal hebben.
De aanwezige marketing manager probeerde dit te ontkrachten door te vertellen over de plotwendingen die het spel later nog zou doormaken maar hij kon of mocht verder weinig concrete voorbeelden geven.

ZIET ER GOED UIT

De graphics zijn beter dan die in Liberty City Stories. Er lopen meer verschillende characters op straat en je kunt veel verder in de, eh, verte kijken. Technisch gezien een indrukwekkend verhaal want het komt maar zelden voor dat een PSP-game er beter uitziet dan een PS2- game.
Ook de gameplay is aangepast voor de PSP want de meeste missies zijn korter en makkelijker.

KATER

Toch mist Vice City Stories iets. Het spel voelt middelmatig. Ik werd niet van de bank geblazen, het spel voelde als meer van hetzelfde. Of misschien miste ik gewoon die big budget Hollywood-vibe die Vice City wel had. Of misschien lag het wel gewoon aan mijn kater.
Als dat laatste het geval is zal ik Rockstar beloven volgende keer minder te drinken en vroeger naar bed te gaan. Hik! ■

HOE VIND JE M'N NIEUWE BADMUTS?


Door C-on-trol op Powerweb: Wauw! mooi hoor, die gebouwen!

NIETS OPZIENBARENDS

In het verleden was het zo dat elke GTA game in het teken stond van een opzienbarende verbetering. GTA III was 3D, Vice City had stijl en humor, San Andreas had die enorme wereld om in te spelen en Liberty City Stories was voor het eerst op de handheld en kende multiplayer. En Vice City Stories? De game heeft eigenlijk niets opzienbarends te melden.


Hoezo niets nieuws onder de zon?

VERWACHTING

Ik weet het niet met deze game. Ik verwacht altijd veel van Rockstar-games en ik ben een groot fan van de GTA-serie maar ik heb vernieuwing nodig. Boven alles mist de game dat 'big budget' Hollywood-gevoel dat Vice City op de PS2 wel had.

+ Graphics zijn zwaar indrukwekkend
– Lance Vance is irritant
– Het verhaal voelt weinig interessant
– Verder weinig nieuws onder de zon van Vice City


BORIS

PSP
Rockstar Leeds / Take Two
1 - 4 Spelers
OKTOBER 2006

GOED LEIDINGGEVEN

Na een jaar kreeg ik al de leiding over een groep van tien man.

Die verantwoordelijkheid zul je ergens



Wat een manager in het bedrijfsleven doet, is bij de meeste mensen wel bekend: mensen aansturen, veel vergaderen en belangrijke beslissingen nemen. Over leidinggeven binnen een organisatie als de Koninklijke Landmacht bestaat een minder duidelijk beeld. "Mensen die denken dat ik bevelen sta te schreeuwen naar mijn mannen om iets gedaan te krijgen, hebben echt te veel films gekeken."

MOET IN JE ZITTEN.

anders niet zo snel krijgen.

Sergeant Ron Beukemans (22) besloot na de havo te kiezen voor de Koninklijke Militaire School in Weert. Een goede keuze, zo bleek. "Ik kwam net van school af en wist niet goed wat ik wilde gaan doen. Ik had genoeg hersens om verder te leren, maar hield ook wel van wat actie, je handen uit de mouwen steken. Bij de landmacht vond ik dit allebei."
Wat hem bovendien positief verraste, was de grote mate van verantwoordelijkheid die hij al snel op zijn bord kreeg. "Na een jaar kreeg ik al de leiding over een groep van tien man. Die verantwoordelijkheid zul je ergens anders niet zo snel krijgen."
De opleiding tot onderofficier aan de KMS bood hem echter voldoende voorbereiding op zijn taak als leidinggevende binnen de landmacht. "Tijdens de opleiding worden de drie hoofdtaken, die van leider, instructeur en vakman, uitvoerig behandeld. En door de vele oefeningen weet je precies wat je moet doen als je daadwerkelijk op uitzending gaat."
Onderofficieren vormen het middenkader van de landmacht. Volgens Beukemans vervullen zij daarmee een belangrijke taak. "Doordat je zowel operationeel als op managementniveau werkt, wordt er veel van je gevraagd. Je werkt samen met je mannen, als een van hen, maar als het nodig is moet je ook de leiding kunnen en durven nemen."

1e luitenant Erik Wijsman (25) doorliep de Koninklijke Militaire Academie in Breda, om daarna verantwoordelijk te worden voor een peloton van de cavalerie. Ook hij zegt tijdens zijn officiersopleiding goed voorbereid te zijn op zijn zware taak. "Natuurlijk zijn er altijd situaties die niet aan bod zijn gekomen tijdens oefeningen, maar doordat je leert te denken en handelen als een 'groene manager' maak je vrijwel automatisch de juiste keuzes."
Volgens Wijsman bestaan er nog veel vooroordelen over het leidinggeven binnen een organisatie als de landmacht. "Het is vaak onduidelijk wat ik precies doe als officier, terwijl managers in het bedrijfsleven daar geen last van hebben. Het heeft ook wel te maken met het beeld dat in de media wordt opgeroepen over het leger. Maar mensen die denken dat ik bevelen sta te schreeuwen naar mijn mannen om iets gedaan te krijgen, hebben echt te veel films gekeken."
Zaken als teamwork, luisteren, en beslissingen helder kunnen uitleggen aan je ondergeschikten zijn volgens Wijsman juist erg belangrijk bij het leidinggeven binnen de landmacht. "Het moet echt in je zitten. Ik was bijvoorbeeld op school ook vaak degene die allerlei dingen organiseerde, feestjes en zo. En met sport was ik meestal de aanvoerder van het team. Het mooie van de landmacht is dat ze je capaciteiten ook verder ontwikkelen. Net als in het bedrijfsleven kun je diverse managementtrainingen volgen, op verschillende vakgebieden." Wijsman benadrukt dan ook dat een functie als leidinggevende bij de landmacht een prima voorbereiding is op eenzelfde rol in het bedrijfsleven. "Ik denk dat je als manager hier meer verantwoordelijkheid en uitdaging vindt dan in welke bedrijfstak dan ook. Welke andere manager is verantwoordelijk voor het leven van degenen die hij aanstuurt? Die bagage wordt zeker gewaardeerd door bedrijven, waardoor je goede carrièrekansen hebt op het moment dat je de landmacht besluit te verlaten."



Interesse in een leidinggevende functie bij de koninklijke landmacht?

Denk jij dat je leidinggeven in je vingers hebt? En denk je dat je geschikt bent voor een uitdagende baan met veel verantwoordelijkheid? Kijk dan op www.werkenbijdelandmacht.nl. Daar kun je meer informatie vinden over de opleidingsmogelijkheden aan de KMS (onderofficieren) en KMA (officieren).

Je kunt natuurlijk ook eens binnenlopen bij een van de banenwinkels van de Koninklijke Landmacht. Een overzicht van de adressen van alle banenwinkels vind je ook op de website.

Koninklijke Landmacht



LEIPZIG GAMES C

GEMENGDE GEVOELENS BIJ ONZE OOSTERBUREN

Met ruim 180.000 bezoekers - drie keer zoveel als de E3 - was de Games Convention 2006 zeer geslaagd te noemen. Al waren de meningen van de PU Crew onderling verdeeld. Lees verder voor de Duitse avonturen van JJ, Boris en Steven. Maar vooral die van Jan.

JAN: "Laat een ding heel duidelijk zijn: de E3 en de Games Convention zijn twee totaal verschillende beurzen. De E3 is een beurs voor de industrie, de GC is een beurs voor consumenten. Gamers dus, lezers van deze pagina's, eindgebruikers.
Ik leek mij daar als enige van bewust te zijn. Steeds weer moest ik de mokkende JJ en Boris ervan overtuigen dat er heus wel genoeg te halen viel. Zolang je maar net als ik allerlei afspraken had gemaakt in het Business Centrum.
Op de beursvloer zelf waren het inderdaad hoofdzakelijk spellen die we al op de E3 hadden gezien, maar ook hier was genoeg nieuws te scoren, als je maar goed zocht. Bovendien waren er geüpdate versies van spellen-in-ontwikkeling die in negen van de tien gevallen veel meer om het lijf hadden dan sommige techdemo's op de E3.
Zo heb ik eindelijk eens Crysis goed en uitgebreid gespeeld, stond Command & Conquer 3 zomaar opeens op de beursvloer, kon Boris Vice City Stories op de PSP gaan bekijken (zie elders deze PU), werden we warm van Settlers op de DS, waren we onder de indruk van Kane & Lynch, joelden we bij Pro Evo 6 en nog iets harder bij Brothers In Arms: Hell's Highway.
En Steven dan, die was toch ook mee? Steven hing natuurlijk rond bij de MMO-ontwikkelaars om de nieuwste online-rollenspelen te checken, waarvan er eentje zowaar van Nederlandse bodem komt.
Wat ik al zei, er was meer dan genoeg te halen. Misschien niet voor de verwende gamejournalist die iedere week op perstrip gaat (je punt is duidelijk Jan - JT), maar wel voor iedereen die er een beetje zijn best voor deed. Lees snel verder voor de hotste games en nieuwtjes uit Leipzig.



STUNTMAN 2

(PS2, PS3, XBOX, XBOX 360)

Volkomen uit het niets dook Stuntman 2 op in Leipzig. De game behoort niet langer toe aan Atari maar wordt nu onder de vlag van THQ ontwikkeld door Paradigm Entertainment.

Stuntman 2 is een echte sequel, waarbij de makers goed hebben geluisterd naar de kritiek op het vorige deel.
Zo mag je nu vier keer een fuck-up maken tijdens het stuntracen, pas bij een vijfde kruisje achter je naam moet je de stunt opnieuw doen. Je wordt dus een stuk minder streng gestraft dan in de voorganger.

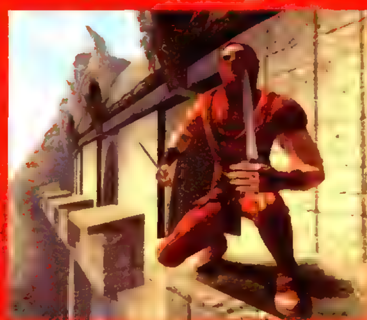
VLEUGJE BURNOUT
De game kent nu ook een vleugje Burnout, waarbij je extra stuntpunten kunt verdienen door spectaculair te racen, stunts te maken die niet perse verplicht zijn, near misses te scoren, op twee wielen te rijden, enzovoorts. Via een multiplayer kun je echt bizar veel stuntpoints scoren, soms wel meer dan een miljoen per level.

MEER ARCADE
Met de verdiende punten speel je extra bonusstunts vrij, maar ook schansen, ramps en andere objecten om later te gebruiken in de stuntarena. De game oogde iets meer arcade dan zijn voorganger maar gaat wel helemaal los met ontploffingen, achtervolgingen, jumps en stunts.









DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC (PC)

Iedere keer als ik Dark Messiah zie, is de game weer een stukje beter geworden.

[illegible]





ONVENTION 2006

IK BEN VOLGEND JAAR WEL/NIET OP LEIPZIG 2007

JAN: Absoluut. Ik heb veel meer games echt goed kunnen checken dan op de E3.
BORIS: Ik weet het niet. Misschien dat ik de E3 zo ga missen dat ik toch één dagje ga, maar zoals ik me nu voel kan ik geen schnitzel meer zien...
JJ: Misschien.
STEVEN: Jawel hoor, ik ben benieuwd waar het heen gaat met deze beurs.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (PC)

Op de E3 speelde ik slechts een vluchtige techdemo, waarin wel goed duidelijk werd dat C & C: 3 wat graphics betreft absoluut meekan met de next-gen-RTS games van volgend jaar (Supreme Commander, World in Conflict.

In Leipzig kon ik genieten van een private screening waarin heel wat dieper op de verschillende aspecten van dit meesterwerk-in-wording werd ingegaan.
Eigenlijk zou ik hier 3 pagina's lang willen orakelen over Tiberium Wars maar de ruimte krijg ik hopelijk een nummer hierna. Daarom hieronder kort de belangrijkste punten.

OLD-SKOOL

Dit is old-skool C & C met next-gen graphics. De gameplay is meer actie-RTS dan tactisch. Is dat erg? Nee, want de game ademt, voelt, oogt en speelt als een C & C-game.



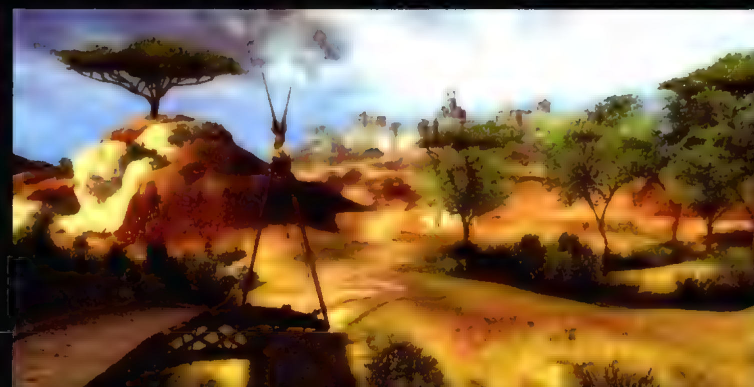
Naast een sloot nieuwe units, zijn alle bekende units weer van de partij, evenals de vrouwenstem die zegt 'powerplant needed' als je energiepijl daalt.
Ook de zoemende Obelisk die de NOD-basissen moet beschermen is weer van de partij. Ik werd er bijna emotioneel van toen mijn GDI-tanks door de laserstraal in as werden gelegd.
Naast de GDI en de NOD is er een derde speelbare partij; dit zijn ongetwijfeld de aliens waar de oorsprong van de Tiberium naar te herleiden is.
Tiberium speelt meer dan ooit een rol in de game. Naast grondstof kun je het groene goedje meer dan voorheen gebruiken als wapen.
De interface is vertrouwd, je kunt de actie old-skool-style of via de tabbladen uit C & C: Generals bedienen.

KANE LEEFT

De game is echt heel erg mooi. De lichteffecten, de instortende gebouwen, de groene gloed van de Tiberium, de schaduwen, de grimmige levels... dit is op en top genieten.
Er zijn ook nieuwe acties toegevoegd, zoals het automatisch dekking zoeken bij gebouwen van grondtroepen, en dubbele wapenfuncties van voertuigen
Kane leeft. Letterlijk. De kale, baardige acteur die zijn opwachting maakte in de twee vorige C & C spellen is ook nu weer van de partij, je ziet hem in diverse tussenfilmpjes tijdens de GDI missies.
En natuurlijk kent de game ook multiplayer baklap!







GUILD WARS: NIGHTFALL (PC)

ArenaNet blijft trouw aan de belofte elk jaar twee nieuwe stand-alone Guild Wars-delen uit te brengen, want al in oktober zal Nightfal de Guild Wars-wereld wederom van een nieuw continent voorzien.

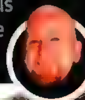
Tussen de drie provincies op het continent Lona heerst ogenschijnlijk vrede, gehandhaafd door de Sunspears, maar al snel zal blijken dat er meer aan de hand is.
Uiteraard wordt er meteen maar even een zwik nieuwe gameplay-elementen geïntroduceerd. Om te beginnen zal Nightfall een Noord-Afrikaanse setting gebruiken en de nadruk leggen op Player-versus-Environment-gameplay.
Dit levert werkelijk schitterende woestijnomgevingen op met een licht buitenaards tintje. De flora en fauna dragen hieraan bij middels bizarre wezens en exotische begroeiing.

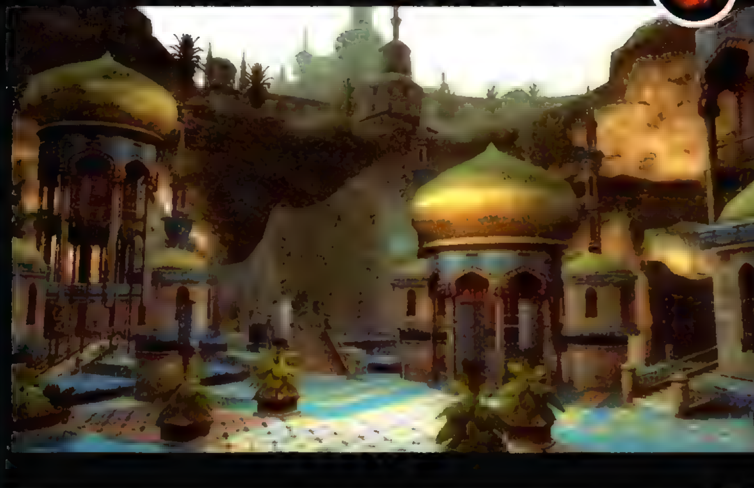
TWEE NIEUWE KLASSEN

De gameplay wordt verder uitgebreid met twee nieuwe klassen, de Dervish en de Paragon. De Dervish is een melee-strijder die meerdere vijanden tegelijk kan neerhalen en tijdelijk in een 'Avatar of God' kan veranderen.
De Paragon gebruikt Buffs en Debuffs (magie die statistieken verandert) om de strijd te beïnvloeden, en hoeft dankzij het gebruik van een speer nooit te dicht bij de actie te komen.

DRIE KNAKKERS

Voorts worden er Hero's geïntroduceerd. Dit zijn NPC's die je zelf kunt customizen en voorzien van vette uitrusting en wapens.
Vervolgens kun je samen met drie van deze knakkers ten strijde trekken. Een toevoeging die met name de nieuwe één-tegen-één-gevechten ten goede zal komen.
De laatste woorden besteed ik aan de introductie van boobytraps en puzzels in de verscheidene dungeons, die ervoor zorgen dat Nightfall wat betreft de gameplay voor mij het interessantste deel tot nu toe is.





S.T.A.L.K.E.R.

Eigenlijk neemt niemand de game S.T.A.L.K.E.R. nog serieus. Het ambitieuze project dat vijf jaar geleden voor het eerst werd aangekondigd, is inmiddels al grotendeels achterhaald.

Een volledig levende wereld, 'ragdoll physics' en de realistische graphics behoorden ooit tot de beste uit de industrie, maar inmiddels is het project links en rechts ingehaald en is er helemaal niets Next-Gen meer aan S.T.A.L.K.E.R..

CRAPPY STUFF

De game was in multiplayer speelbaar op de beurs, wat al aangeeft dat de singleplayer waarschijnlijk nog niet eens werkt. Toen we videofootage wilden schieten van de multiplayer-actie vroeg een THQ-medewerker ons om niet de "crappy stuff" te schieten. Dat zegt wel genoeg, denken we zo.

RUSSISCHE MAFFIA

Geen goed nieuws dus, maar het werd allemaal nog absurder toen we een medewerker van GSC-Gameworld vroegen naar de geruchten dat de Russische Maffia betrokken was bij de financiering van de game. De medewerker in kwestie moest een beetje lachen en verklaarde dat hij er officieel niets over kon zeggen, maar dat het hem niet zou verbazen als de geruchten waar zijn.

FLOP

Oké, interessant. Het zal niet de eerste keer zijn dat developers gebruikt worden voor het witwassen van drugsgeld. Het verklaart natuurlijk ook niet helemaal waarom de game zo lang op zich laat wachten, maar je zou je voor kunnen stellen dat de sfeer bij GSC-Gameworld niet helemaal optimaal meer is.
Misschien verklaart dit ook waarom hun andere project, Cossacks 2, zo'n ongelofelijke flop is geworden.

BUDGETBAK

Wij hopen dat S.T.A.L.K.E.R. snel uitkomt, want nu kan 'ie nog een beetje scoren. Als straks de nieuwe next-gen PC-games uitkomen kan een game als S.T.A.L.K.E.R. echter regelrecht de budgetbak in.





LEUKSTE GAME

JAN: Crysis. De game die tot op heden het meest next-gen-allure heeft.
BORIS: Medieval 2. Mijn handen jeukten tijdens de presentatie.
STEVEN: Toch weer The Burning Crusade... en Warhammer Online.
JJ: Pro Evo 6







BATTALION WARS 2 (WII)

Ondanks de afwezigheid van de voor mij meest interessante titels – Mario Galaxy, Twilight Princess en Metroid Prime 3 – waren er toch enkele nieuwe Wii-titels te vinden.

Naast een nieuwe Mario Strikers was ook Battalion Wars op de Wii te spelen. Ook bij deze game moet ik concluderen dat de vernieuwing - zo op het eerste gezicht - voornamelijk in de besturing zit.
Grafisch wordt er momenteel nog weinig winst geboekt ten opzichte van de Cube. Dit komt ongetwijfeld omdat de specs van de Wii nog niet zo lang vaststaan en men dus bescheiden heeft geprogrammeerd.
De combinatie van de remote (waarmee je het vizier op vijanden richt) en de analoge knuppel op de nunchuk zorgen er wel voor dat het knallen met de troepen en voertuigen erg vermakelijk is.



THE CHRONICLES OF SPELLBORN (PC)

Nu er inmiddels op professioneel niveau games worden gemaakt in ons landje was het natuurlijk een kwestie van tijd voordat de eerste Nederlandse MMORPG het levenslicht zag. En dat wachten is bijna voorbij want binnenkort verschijnt Chronicles of Spellborn, gemaakt door de jongens van Spellborn in Scheveningen.

Allereerst wil ik effe kwijt dat ik veel respect heb voor dit project. Zo'n game schud je niet zomaar uit je mouw - dat vraagt jarenlange toewijding.
Bovendien heeft iedereen die aan Spellborn meewerkt een passie voor het genre en brengen zij zelf de nodige privé-uurtjes door in online-spelwerelden.

VIJF HUIZEN

De game kent één grote spelwereld waarin zowel Player-versus-Environment als Player-versus-Player-content is te vinden. Na de lancering zal pas blijken hoe deze elementen precies gaan uitpakken.
In het begin staan de vijf huizen - waar jij tussen moet kiezen als je een personage aanmaakt - nog op redelijk goede voet. Dit zal echter veranderen in de toekomst waardoor de nadruk op PvP waarschijnlijk een gezonde boost zal krijgen. Jouw keuze voor een ras heeft overigens geen invloed op jouw alliantie met één van de vijf huizen.

SIGILS

Een ander opvallend-gameplay element is de mogelijkheid je pantser aan te passen. Er zitten namelijk standaard geen statistieken op wapens en armor, die verkrijg je door daar Sigils op te plaatsen. Deze Sigils kun je dan meenemen als je nieuwe spullen vindt die beter bij andere items passen qua looks.
Of het nou komt omdat de wereld van Spellborn in ons landje is gemaakt of niet, ik kan niet wachten op de betatest.







SLECHTSTE GAME

JAN: Ghost Rider naar de gelijknamige Marvel film. Weer een comic-hero game. aaargh.
BORIS: [illegible] ander de indruk van S.T.A.L.K.E.R. [illegible] was dat hem.
STEVEN: [illegible] Downhill. Snap niet wat [illegible] nou de lol aan is. [illegible]

GAMES CONVENTION VERSUS E3

GAMES CONVENTION	E3
90.000 m2 groot	een stuk kleiner
180.000 + bezoekers	dik 60.0000
Openbaar voor gamers	alleen industrie
Veel bekende maar ook nieuwe games	bakken nieuwe games
Slechts een paar scoops	scoop heaven
Alleen Xbox 360 speelbaar	PS3, Xbox 360 en Wii speelbaar
Degelijk en overzichtelijk	Vette vibe
In Leipzig zelf is het zoeken naar vertier	LA swingt drie dagen lang
Mooie en lieve babes	Geile slettebakjes uit de (soft) porno-industrie
Binnen vijf uur weer thuis	te lang in een vliegtuig/jetlag



SETTLERS DS & SETTLERS II: THE NEXT GENERATION (10TH ANNIVERSARY EDITION) (DS, PC)

Geloof het of niet, maar veel gamers beschouwen Settlers II nog altijd als één van de beste games ooit gemaakt. Boris is één van hen.

Ik weet nog dat ik tijdens mijn studie een baantje had als nachtportier bij een klein Amsterdams hotel en dat ik mijn Amiga 500 mee sleepte op de fiets zodat ik de hele nacht Settlers II kon spelen. Die game was briljant.
Het idee is simpel. Je bouwt een dorpje, zorgt voor een houthakker, een bomenplanter om nieuwe bomen te planten als de houthakker ze heeft omgehakt, een houtzagerij om planken te maken van de boomstammen, een smid om gereedschap te maken voor de timmermannen, een ijzersmelterij voor de smid, een mijn om kolen uit te halen en een andere mijn voor ijzererts. Natuurlijk moeten de mijnwerkers ook te eten hebben en zo kan ik nog wel een uurtje doorgaan.
The Settlers II is een game waarbij je een kaartenhuis bouwt. Bij elke stap die je doet wordt het ingewikkelder en na een paar uur spelen is het de truc om alles in balans te houden, want als er ook maar iets misgaat, stort het hele kaartenhuis in.

REMAKE

10th anniversary edition, de naam zegt het al, wordt uitgebracht omdat het precies 10 jaar geleden is dat The Settlers II op de markt kwam. De game was razend populair en iedereen speelde het. Ubisoft is de laatste jaren platgemaild door gamers die een remake van Settlers II wilden zien.
Ubisoft ging akkoord, maar produceerde tegelijkertijd ook een Nintendo DS-versie van de game. Reden voor mij om gelijk een gloednieuwe DS Lite te halen, want dat deze tien jaar oude game ook op een handheld werkt, lijkt me duidelijk.









PRO EVOLUTION SOCCER 6 [PC, PS2, XBOX 360]

Kijk, hiervoor sjezen we met 200 kilometer per uur over de snelweg naar Duitsland: de wereldpremière van Pro Evolution Soccer 6.

En gelukkig dat er een exclusieve biz-dag was, want anders waren we niet aan spelen toegekomen. Nu kon JJ tenminste op zijn gemak van een Duits jongetje van 11 verliezen (hoe die aan een perskaart kwam is ons nog steeds een raadsel. Dat jongetje bedoelen we, niet JJ).

AANGEPAST

Konami heeft weer een hobbit-stapje vooruit gezet met PES 6. De game was al goed en is daarom slechts op kleine punten aangepast. En vrijwel allemaal met succes:

- Al verder verbeterd. CPU's anticiperen zichtbaar nog meer op de acties en passes die jij uitvoert. Vooral verdedigend staat het nu ijzersterk, waardoor PES 6 wel eens behoorlijk lastig kan gaan worden. Een groot verschil met FIFA 07.
- Verbeterde animaties die vloeiender actie opleveren. Met name op de 360 ziet PES 6 er kinky lekker uit.
- Het schot-systeem is aangepakt. Vooral volleys en half-volleys komen vaker voor en zijn eenvoudiger uit de controller te persen.
- Nieuwe mode genaamd 'International Challenge Mode' waarin je als speler een land moet uitkiezen en die vervolgens naar de top moet loodsen. Leuke toevoeging, maar wij spelen liever multiplayer.
- Konami heeft meer licenties binnengesleept zodat nu ook Oranje aanwezig is.



STRIJD MET FIFA 07

Het uurtje dat we met PES 6 hebben gespeeld, deed ons naar meer verlangen. Ook naar de review, want de strijd met FIFA 07 zal spannender dan ooit worden, gezien de sterk verbeterde kwaliteit van EA'S laatste footie.



XBOX 360 CLAIMT VOETBAL

[illegible]

Beste mensen van Sony,

De PU is er niet om Sony te bashen, ook al wordt dat wel eens gedacht. Ook wij kijken echt reikhalzend uit naar de nieuwe PS3. Maar jullie maken het ons wel verdomd moeilijk om happy te zijn. Want waar waren jullie eigenlijk op de GC?

Okay, jullie hadden een stand, maar wat kon je daar anders doen dan in een poef hangen, wat oude games op de PSP spelen, God of War II checken (dat was cool!!!) en naar antieke demo's van de E3 staren?

Jullie vonden dat de pers te kritisch was op de E3. Maar geef ons dan de instrumenten om een lofzang in te zetten op jullie nieuwe console. Ook nu weer konden we te weinig spelen.

Er waren geen nieuwe demo's, zelfs geen nieuwe trailers. En zeg nu niet dat deze gewoon nog niet bestaan, want er zijn inmiddels 27 speelbare PS3-games aangekondigd voor de Tokyo Gameshow. Zijn wij in Europa dan niet van waarde? Wat moeten de Duitse gamers wel niet denken die massaal naar de GC waren gekomen, met name omdat gezegd was dat de PS3 speelbaar zou zijn? Dat is toch geen lekkere PR voor jullie?

Nu gingen ze allemaal naar de Microsoft-stand die daardoor als 'winnaar' van de beurs werd beschouwd. Staan jullie dat zo makkelijk toe? Waar was bijvoorbeeld het antwoord op Microsoft's coup in het voetbal? Met een prijsverlaging van de PS2 kom je er niet. Wij hopen dat dit alles een geplande stilte voor de storm was en niet duidt op interne chaos of onmacht. Maar dit beeld wordt door dit soort dingen helaas wel bevestigd. Oftewel: Sony! Verbaas ons op de aankomende TGS!!!

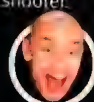
CRYSIS (PC)

De mannen van CryTek zijn technisch kunstenaars en ook deze beurs was Crysis zonder twijfel de mooiste game, de enige die daadwerkelijk claim mocht maken op de benaming next-gen. Bizar.

De graphics blazen echt alles en iedereen weg en daarbij is de omgeving echt volledig sloopbaar. Zo kun je een heel bos uitdunnen, als je zou willen. Ieder boom die je tegenkomt in de jungle kun je omver knallen. Dat is niet alleen leuk om te zien, maar ook bruikbaar als wapen. Een boomstam op de schedel van de vijand en hij gaat knock-out.

De vrijheid van de game Far Cry zien we nu ook weer terug, alleen zijn de levels nog grootser. Ook de multiplayer was speelbaar en die maakte even eens diepe indruk.

Mocht iemand nog twijfelen over de klasse van Crysis, dan is dat bij deze verleden tijd. Binnenkort ga ik wat dieper in op deze fabelachtige shooter.





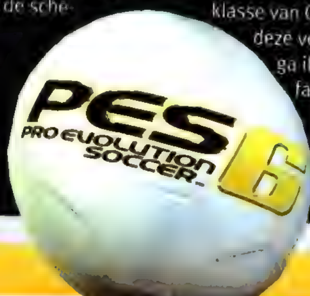


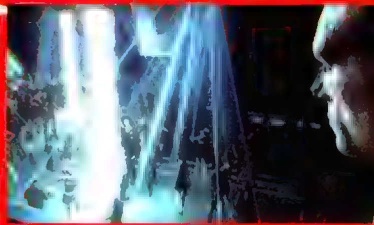
RAARSTE GAME

JIM: [illegible]

BORIS: [illegible]

STEVEN: [illegible]









KANE & LYNCH: DEAD MEN (PC, XBOX 360)

In de vorige PU had JJ al op geheel eigen wijze een profiel geschetst van de twee bizarre hoofdrolspelers in Eidos' nieuwe game: Kane & Lynch. Op Leipzig bezocht Jan een demonstratie om meer van de gameplay en de krachtige techniek achter de game zien.

[illegible]

GLAZENWASSERS

[illegible]



IK HEB GEMIST

Weer schitterde Medal of Honor next-gen door afwezigheid. EA maakt het op deze manier wel steeds spannender, al denk ik dat het bijna onmogelijk wordt om de nieuwe Brothers in Arms te gaan toppen.
De PlayStation 3 natuurlijk. Wat een blunder van Sony.
PlayStation 3 en de Wii
PS3 en de belangrijke Nintendo-titels.

BORIS ZIET HET SOMBER IN

Dit jaar was ik voor het eerst in Leipzig, maar ik weet niet of dit bezoek volgend jaar een vervolg krijgt. Hoewel de beursvloer groter was dan die van de E3, was de sfeer totaal anders.

Leipzig is een beurs voor consumenten en, zo redeneren publishers, consumenten willen voornamelijk zien wat er nu in de winkels ligt.
Dit in tegenstelling tot de E3 waar titels getoond worden die pas aan het einde van het jaar of misschien wel in het jaar daarop het daglicht zullen zien. Zodoende ontbraken in Leipzig essentiële producten als de PlayStation 3, de Wii met Mario Galaxy en Gears of War voor de 360. Een boel nieuwe games werden getoond Behind Closed Doors, maar op een paar uitzonderingen na hebben we precies dezelfde presentaties al op de E3 gezien.

Je kunt je afvragen wat de journalistieke waarde is van gamebeurzen in het algemeen en die van Leipzig in het bijzonder. Misschien dat met het wegvallen van de E3 een beurs als Leipzig kan uitgroeien tot een plaatsvervanger, maar gezien de problemen met geweld in games in Duitsland (waardoor veel games niet groots getoond mogen worden), de afwezigheid van veel belangrijke titels en consoles, de opkomst van unieke evenementen als X06 en gewoon de hele wansmakelijke Duitse vibe van Bratwurst, Schnitzels en vertaalde games, geloof ik niet in de toekomst van de Leipzig Games Convention.





MARIO STRIKERS CHARGED [WII]

Mario's voetbalcarrière wordt vrolijk voortgezet op de Wii. De gameplay is grotendeels ongewijzigd gebleven, de vernieuwing zit 'm uiteraard in de besturing.

In de stijl van Mario's voetbalperikelen op de Cube strijd je zonder scheidsrechter op bizarre velden tegen de welbekende spelers.
Met de analoge knuppel verplaats je jouw spelers terwijl je met de remote op tegenstanders kunt richten om hen onderuit te halen.
Met een opgeladen schot kun je nog steeds speciale aanvallen uitvoeren, waarbij de bal dit keer in vijf ballen wordt gesplitst en een soort van minigame begint.
Hierin kan jouw tegenstander proberen met behulp van de remote jouw vijf schoten uit zijn goal te plukken.
Al met al voelde Mario Strikers Charged goed aan, maar ook wel erg vertrouwd (ondanks de nieuwe controls). Leuk voor Bowser-fans is dat de onhandige slechterik ditmaal ook een speelbaar personage is.





QuizzTime

Het is tijd voor een kleine quizz, het zijn lekkere simpele vragen om eens te kijken hoe jullie over tijd denken en hoe jullie de tijd het liefste indelen. Vul maar in, het neemt hooguit een minuutje of twee in beslag.



1 Hoe ziet jouw ochtendritueel er uit?

A Douchen, snel een bakkie cornflakes naar binnen werken, mijn Nintendog nog wat eten geven, mijn dorpje in Animal Crossing bezoeken, tas inpakken en dan op weg.

B Als die verdomde wekker gaat, snooze ik nog lekker en draai ik me gewoon weer om.

C Ik neem er de tijd voor, op mijn gemak mezelf even opfrissen, zorgen dat mijn kapsel goed zit, uitgebreid ontbijten, krantje erbij en pas op pad gaan als ik helemaal wakker ben.

2 je vaak te laat op school?

A Ja, ik heb zelfs een deal met de conciërge dat hij mijn briefjes alvast klaar legt.

B Nee, ik zorg dat ik altijd op tijd in de schoolbanken zit.

C Regelmatig, meestal omdat ik een avondje ervoor te lang aan World of Warcraft heb gezeten.

3 Kijk je tijdens school vaak op de klok?

A Ja man, ik kan niet wachten tot de schooldag eindelijk voorbij is.

B Nee, ik ga zo op in de lessen dat ik de tijd gewoon helemaal vergeet.

C Nou, die wiskunde en scheikunde lessen lijken altijd een eeuwigheid te duren.

4 Mijn vrije tijd besteed ik het meest aan...

A Huiswerk, sporten en mijn bijbaantje.

B Het liefste luier ik wat op de bank en zap de heel wereld rond.

C Gamen natuurlijk, ik het een Level 60 Shaman Tauran in World of Warcraft en sinds de Add-onn moet ik naar die level 70 toe.

5 Let je op de tijd tijdens het uitgaan?

A Nee, gezelligheid kent geen tijd zeg ik altijd.

B Ja, mijn pa staat om exact één uur voor de deur van de kroeg.

C Pas als het licht wordt gaan we naar huis.

6 Draag je een horloge?

A Nee ik kijk meestal op mijn mobieltje als ik de tijd wil weten.

B Ja een horloge is natuurlijk ook een mooi sieraad

C Waarom? Lekker belangrijk hoor om te weten hoe laat het is.

7 Hoe stipt ben jij?

A Helemaal niet. Ik kom meestal een dik half uur te laat.

B Een afspraak is een afspraak dus ik ben er gewoon op de afgesproken tijd.

C Ik kom altijd te vroeg, dan weet ik dat ik nooit te laat zal zijn.

SCORE

Tel de door jouw ingevulde scores bij elkaar op en dan weet je wat voor type je bent.

1	a-1 b-3 c-2
2	a-3 b-1 c-2
3	a-3 b-1 c-2
4	a-1 b-3 c-2
5	a-3 b-1 c-2
6	a-2 b-1 c-3
7	a-3 b-2 c-1

TUSSEN DE 17 - 21

Tjonge jonge, wat ben jij een ongelooflijke luiwammes. Je maakt je niet te druk om ergens op tijd te komen. Tijd speelt voor jouw totaal geen rol, niet voor afspraken en het liefste besteed je alle tijd die je hebt ook nog eens behoorlijk nutteloos.

TUSSEN DE 12 - 16

Tijd is voor jouw redelijk belangrijk, je bent stipt als het op afspraken aankomt en deelt je tijd in naar wat jij belangrijk vindt. Je bent je dus wel degelijk bewust van het belang van de tijd.

TUSSEN DE 7 - 11

Een pietje precies willen we jou noemen. Je bent liever te vroeg dan te laat, deelt je tijd zo in dat je net genoeg hebt om alles voor elkaar te krijgen. Je bent je heel erg bewust van de tijd en het belang ervan.

CONCLUSIE

Eigenlijk maakt het niet uit wat voor type je volgens de uitslag bent. Want bij T-Mobile kun je de tijd gewoon lekker vergeten. Met T-Mobile PrePaid 24/7 kun je namelijk 24 uur per dag, 7dagen per week bellen voor € 0,24 per minuut en sms'en voor € 0,07 per bericht.

·T· · ·Mobile· · ·

REVIEWS

Deze maand viel er weinig te beleven op het Nintendo-front. Dus had ik mooi de tijd mij eens te verdiepen in twee weinig Nintendo-achtige games: Scarface en Just Cause. Tussendoor speelde ik af en toe een leveltje Saints Row.
Gewelddadige ga-waar-je-wilt-spellen zijn volgens mij geen trend van voorbijgaande aard. De vrijheid om je eigen verhaal op explosieve manieren vorm te geven raakt aan iets dat in andere spellen maar nauwelijks wordt bevredigd. Vandaar ook mijn best wel hoge cijfer voor Just Cause. Ook al valt er technisch wel wat op aan te merken, de game levert gewoon tonnen fun en een heerlijk gevoel van vrijheid. Ik werd aangenaam verrast door het nieuws dat Far Cry ook voor de Wii zal verschijnen. Eindelijk ook eens 'zo'n soort' game op een Nintendo-console. Goed nieuws, want dit soort fun mag aan geen enkele gamersgroep voorbijgaan.



Opvallend genoeg was er deze maand niet één titel die met een Gold Award aan de haal ging. Hadden we er vorige maand nog drie, deze maand niet eentje en dat in de aanloop naar de zogenaamde big bang, de Kerstperiode.
Uit verveling ben ik maar weer eens in Dead Rising gedoken. Ondanks dat ik het spel heb uitgespeeld, ontdek ik steeds weer nieuwe dingen en wordt ik steeds gehaaider als ik in gevecht raak met mijn psychopathische belagers. Ik vind steeds meer methodes om ze een kopje kleiner te maken en probeer ook steeds meer dingen uit. Dit is free roaming, dit is wat het genre nodig heeft. Saints Row is aardig maar Dead Rising doet echt iets nieuws.





COMPANY OF HEROES

“IN MULTIPLAYER IS DIT DE REAL TIME STRATEGY-VERSIE VAN COUNTER-STRIKE.”





FIFA 07
Maarten gooit zijn reputatie meteen te grabbel door de zoveelste Fifa een ongewoon hoog cijfer toe te werpen. Of heeft dat blonde broekie gewoon gelijk?

MEEST GEWAAGDE REVIEW

JUST CAUSE
Zelfs als je de game hebt uitgespeeld, heb je nog maar een klein deel van de Zuid-Amerikaanse eilandengroep San Esperito gezien. Je gaat je bijna afvragen waarom de ontwikkelaars de moeite hebben gedaan om dat oppervlak zover uit te smeren.



GROOTSTE SPELWERELD



LEGO STAR WARS 2
Je kunt wel je hartjes verliezen, maar dood ga je nooit. Lego Star Wars 2 biedt weinig uitdaging, maar volgens Jeroen past dit juist uitstekend bij deze game. Een game die je vanzelf met een glimlach gaat spelen.

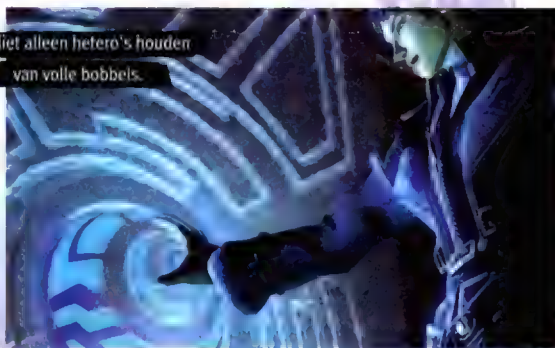
GEMAKKELIJKSTE GAME

ENCHANTED

„DENK AAN GORDON EN GERARD, MAAR DAN ANIMÉSTIJL"

Als liefhebber van RPG's en bezitter van een Xbox 360 heeft Steven weinig te klagen. De topper The Elder Scrolls IV: Oblivion heeft hij inmiddels uitgespeeld, en met Mass Effect gloort een volgende top-RPG aan de horizon. De tijd tussen de twee toppers wil hij vullen met Enchanted Arms.

Ik heb altijd een zwak gehad voor het RPG-genre. Sinds de eerste Dragon Quest en Final Fantasy games duik ik vol overgave in het beste dat dit genre mij te bieden heeft. En in rustige tijden heb ik me zelfs ingelaten met middelmatige helden die inruilbare werelden bewoonden.
Bijna zou ik durven beweren dat ik RPG's de beste games vind, maar herinneringen aan Dead or Alive, Mario, en Zelda weerhouden mij van dit soort uitspraken. Laat ik het er op houden dat mijn herinneringen aan belevenissen in RPG's tot mijn meest memorabele game-herinneringen horen. Een goede RPG vergeet je immers nooit meer, net zo min als de characters waarmee je de avonturen hebt beleefd.


Niet alleen hetero's houden van volle bobbels.


Dit is duidelijk een game die je met rode oogjes speelt.



POSITIEVE INVLOED

De laatste jaren heeft het RPG-genre een enorme groei doorgemaakt, en ook nog eens een positieve invloed gehad op vele andere genres.
Bedenk je maar eens hoeveel games tegenwoordig wel niet een soort van level-systeem hanteren om je op basis van je ervaring te laten groeien.
Maar het RPG-genre heeft niet alleen gegeven, het heeft ook genomen.
Door goed te kijken naar het gehele videogame-spectrum is een RPG tegenwoordig doordrenkt met elementen waarvan ontwikkelaars vroeger niet hadden durven dromen deze in hun avontuur te verwerken.
Op dit moment is Oblivion hiervan natuurlijk het beste voorbeeld.

ALLEMAAL JAPANS

Maar niet iedereen is vergeten hoe leuk een ouderwetse RPG kan zijn. Meerdere ontwikkelaars, naar mijn weten allemaal Japans, houden stug vast aan de oude formule.
Dat is allerminst een slechte zaak, want het kán geweldige games opleveren. De laatste Dragon Quest op de PS2, bijvoorbeeld.
Toch was ik er niet zeker van of de klassieke turn-based RPG's ook nog naar de next-gen consoles zouden komen. Ondertussen is bijvoorbeeld duidelijk geworden dat zelfs de toonaangevende Final Fantasy-serie zich voor de nieuwe generatie hardware in een actiemalletje heeft gewurmd, een verandering die wel eens permanent zou kunnen zijn.
Maar de old-school-RPG-fakkel wordt toch doorgegeven, en wel aan een ontwikkelaar waar ik het persoonlijk niet van had verwacht: From Software. Mocht de naam je bekend in de oren klinken, dan zul je waarschijnlijk ooit een deel uit de Otogi- of Armored Core-serie hebben gespeeld.

TRADITIONEEL

Enchanted Arms blijft trouw aan de gameplay van de Japanse RPG's van weleer en leunt wat betreft de stijl zwaar op toppers als Final Fantasy en Phantasy Star. Een uitspraak als 'voor fans van...' is natuurlijk uit den boze, maar is hier evengoed wel op zijn plaats. De actie in Enchanted Arms, evenals de vele intermezzo's die de actie aan elkaar weven, is

HALEN ALS:

- Je het jammer vindt dat Final Fantasy op de actie-tour gaat.
- Je bang wordt van plotselinge vernieuwingen.
- Je wel eens met een échte homo wil spelen.

ARMS

STEVEN SPEELT MET EEN HOMOSEKSUELE JONGEMAN

ENCHANTED ARMS =






Da's knap: vierentwintig kogels in de nek en toch nog lachen.

namelijk zo traditioneel als het maar kan.

ONZICHTBARE VIJANDEN
In kerkers botst je party van vier personages regelmatig met onzichtbare vijanden, die je beurtelings moet bestrijden op het scherm dat na zo'n botsing wordt geopend.
Op een rooster van lijnen kun je jouw team voor het aanvallen positioneren, en zie je op welk gebied de desbetreffende aanval effect gaat hebben. Denk aan de gevechten uit games als Final Fantasy Tactics en Advance Wars, maar dan kleinschaliger.
Ook krijg je wel eens te maken met plotseling instortende bruggen, vaak vergezeld van een opmerking van een teamgenoot, die bijvoorbeeld iets roept als "Oh nee, druk snel een paar keer op A!".
Fanatieke RPG-gamers zullen dit soort dingen bekend in de oren klinken. Er is ook niets mis mee. Maar zeker in combinatie met de vette HD graphics, het epische verhaal en de volwassen vormgeving komen dit soort onderbrekingen soms een beetje vreemd over.


De score van 72 viel niet bij iedereen in de smaak.

BROKEN SWORD

Ik besefte mij tijdens het schrijven van deze review hoe bevooroordeeld ik ben. Broken Sword: Angel of Darkness beticht ik elders in dit nummer van het blijven hangen in de gameplay van voorgaande adventure games.
Enchanted Arms doet in feite precies hetzelfde maar dan binnen het RPG-genre en valt toch beter bij mij in de smaak. Een verschil is ook wel dat alleen de gameplay van Enchanted Arms ouderwets is, want zowel de graphics als de presentatie zijn geweldig.

MAKOTO IS GAY

Een waarschuwing vooraf: één van de hoofdpersonen is een echte nicht en probeert regelmatig zijn mannelijke medespelers te versieren. Denk aan Gordon en Gerard, maar dan animéstijl. Dit soort karikaturale homo-figuren kom je in veel Japanse films en series tegen. Ben je hier echter niet mee bekend, dan zul je er in het begin misschien even aan moeten wennen.

DE ECHTE WERELD

Leuk aan de perikelen in Enchanted Arms is dat deze zich in een alternatieve versie van onze wereld afspelen, en je naargeestige varianten op plekken als Yokohama en London City kunt bezoeken. Je speelt als de held Atsuma, die op een school zit waar begaafde jongeren hun magische krachten leren beheersen. Uiteraard gaat er van alles mis en leer je binnen de kortste keren vele nieuwe gezichten kennen. Zoals Karin, waar je de nodige romantische spanningen mee opbouwt. En dan blijk je ook nog een belangrijke rol te spelen in een duizend jaar oude oorlog.


De mogelijke toepassingen van de Wii-remote zijn eindeloos.

GOLLEMS
Het meest verrassende aspect van Enchanted Arms is het grote aantal personages dat je tijdens gevechten kunt inzetten. Dankzij het gebruik van Gollems, een soort van magische wezens die je kunt customizen, staan er meer dan 75 bestuurbare spelfiguren tot je beschikking.
Nu ik er zo over nadenk is er verder niet één noemenswaardig element dat Enchanted Arms onderscheid van andere RPG's. De game neemt geen risico's maar maakt daardoor ook geen ernstige fouten.
De eerste uren heb ik vooral met een neerbuigend lachje zitten spelen, maar toen het verhaal een beetje op gang begon te komen zat ik er toch weer helemaal in.

CONCLUSIE

Enchanted Arms is allerminst vernieuwend maar voert het bekende RPG-trucje keurig uit. De game heeft het geluk als eerste Japanse RPG op de Xbox 360 te arriveren.


STEVEN

SCORE 72

In een uur of dertig bereik je het eind van het avontuur. Een groot deel van die tijd ben je kwijt aan het kijken naar [illegible] cut-scenes.

Xbox 360
From Software / Microsoft
1 Speler
OUT NOW

12+



JUST CAUS

"DE VRIJHEID DIE JE BUITEN DE MISSIES GENIET KUN JE OOK BINNEN DE MISSIES GEBRUIKEN."

JURJEN GAAT WAAR HIJ WIL

Vorige maand stuurde Jurjen al een ansichtje van San Esperito. Dit keer heeft hij elke uithoek van het eiland verkent om met zijn definitieve oordeel over deze nieuwe vakantielocatie weer thuis te komen.

Ik houd van het leven, dolfijnen en de ruimte om te kunnen gaan en staan waar ik wil, om te doen wat ik wil. Daarom vermaakte ik me opperbest met ga-waar-je-wilt-en-blaas-de-boel-op-spellen als GTA San Andreas, Far Cry en Mercenaries. Toch heb ik geen van deze drie open-wereld-spellen uitgespeeld. Zoals ik al zei, ik ben iemand die graag doet wat hij wil, en dat betekent dat ik me vrij voel om af te haken als zo'n spel wat te moeilijk of langdradig wordt.

Just Cause is ook zo'n open-wereld-spel, en veel elementen eruit lijken rechtstreeks overgenomen uit GTA (je kunt elke auto jatten die je tegenkomt), Far Cry (rennen, varen, vliegen en schieten op een tropisch eiland) en Mercenaries (oorlogje spelen met gejatte wapens en voertuigen).

Toch heb ik er geen moment over gedacht om voortijdig met Just Cause te stoppen. Daarvoor is de game veel te vermakelijk. En gemakkelijk, wat mij betreft in de positieve zin van het woord.

JUST CAUSE =



PS2 VS X360

Ik speelde de versies voor de PS2 en de X360, en het zal niemand verbazen dat de graphics nogal in het voordeel van de laatste uitpakten. De X360-versie biedt veel mooiere kleuren, minder trillerige omgevingen, een stabielere beeldverversing, tal van speciale effecten en hier en daar wat extra details, maar daarmee is niet gezegd dat de PS2-versie er onaantrekkelijk uitziet. Ook op de PS2 kun je mijlenver kijken, je vrijelijk verplaatsen zonder tussentijdse laadtijden, je vergapen aan spectaculaire zonsondergangen en genieten van onverwachte omgevingsdetails. Het spelgevoel is een vakantiegevoel, en dit gevoel is vrijwel identiek op beide systemen.

SPIRITUELE VERMOGENS VAN DOLFIJNEN

San Esperito is een fictieve eilandengroep die ik ergens voor de kust van Brazilië zou verwachten. De verschillende eilanden zijn bijna allemaal met bruggen aan elkaar verbonden om de grootste spelwereld te vormen waarin ik ooit op avontuur ging. Binnen de nergens voelbare grenzen van deze spelwereld ben je vrij om te gaan waar je wilt om te doen wat je wilt.

Je kunt bijvoorbeeld een voorbijganger uit zijn vrachtwagen trekken om met die logge bak naar de andere kant van het eiland te scheuren. Daar kun je een paar hoeren door hun opgedirkte koppen knallen met een jachtgeweer, om vervolgens een helikopter te jatten en deze neer te laten storten op een plezierjacht, waarbij je er natuurlijk wel even voor zorgt dat je op tijd uit de heli bent gesprongen, zodat je met een parachute kunt landen op een jeep waarmee je naar het dichtstbijzijnde dorpje scheurt om samen met een groepje rebellen de plaatselijke politiepost te bestormen.

Zo kun je uren doorgaan zonder je ook maar een moment te bekommeren om een missie, een hoger doel, een verhaallijn of de spirituele vermogens van dolfijnen. Ik raad je ook aan om dat te doen, uren zo doorgaan. Er komt vanzelf een moment dat je denkt 'zo, en nu ben ik wel eens toe aan een verhaallijn.' En dan wordt het leuk.



Groot gelijk, wij houden ook niet van vliegen.



Autokopers zijn steeds minder merkvast.



KARRETJE

Op de plattegrond is altijd wel ergens een zwart rondje met een uitroepteken te vinden. Daar moet je naartoe. Er begint dan een filmpje, waarin duidelijk wordt welke missie je als volgende moet voltooien. Meestal krijg je zo'n opdracht van de CIA, maar soms ook van een plaatselijke rebellenleider of de één of andere maffiapief. Eigenlijk maakt het niet zoveel uit, de actie is zo tof dat je je graag voor - of achter - ieders karretje laat spannen.

De vrijheid die je buiten de missies geniet kun je ook binnen de missies gebruiken. Als je bijvoorbeeld wordt gevraagd de twee

HALEN ALS:

- Het idee van volledige bewegingsvrijheid in de grootste open spelwereld ooit je wel aanspreekt.
- Je iets zoekt als GTA, maar dan anders.
- Je ondertussen wel weer eens toe bent aan een sfeervolle vakantie op een zonnige bestemming.



zoons van de zwaar corrupte president van San Esperito om te leggen, dan kun je dat doen met een bazooka, maar ook door ze met een jeep te overrijden. Om vervolgens te ontsnappen kun je een tank jatten, of een straaljager, of met een parachute achter een voorbijkomende speedboot gaan hangen, of misschien wil je helemaal niet vluchten en knal je gewoon alles en iedereen aan stukken die zich in jouw richting beweegt.

VERREGAANDE VERGEVINGSGEZINDHEID

Heel soms worden er wat restricties aan je werkmethode gehangen, maar meestal ben je helemaal vrij om je eigen aanpak in elkaar te knutselen.
Deze vrijheid gebruikte ik vaak om het me extra gemakkelijk te maken. Ik jatte bijvoorbeeld een helikopter om iemand te achtervolgen, terwijl de makers van het spel duidelijk hadden bedoeld dat ik er in een auto achteraan zou scheuren. Door de grote bewegingsvrijheid is het spel niet alleen erg vermakelijk maar ook nogal gemakkelijk, mits je handig genoeg bent om de vele mogelijkheden optimaal te benutten. Ook als je niet zo handig bent, zul je je soms verba- [illegible] van de game.

DOEVAKANTIE

San Esperito ziet eruit als een fijne vakantiebestemming, en zo voelt het ook als je de game speelt, alsof je op een doevakantie bent. Geen extreme survivaltocht, maar gewoon iets waar iedereen aan mee kan doen en van kan genieten.
Als ik al eens het leven verloor, was dit omdat ik niet goed had begrepen wat de bedoeling was, of omdat ik per ongeluk op het verkeerde knopje drukte. Want de knopenindeling is niet altijd even logisch. Ook het primitieve landkaartsysteem had beter gekund, en zo zijn er wel meer kleine minpuntjes aan te wijzen. Er zwemmen bijvoorbeeld geen dolfijnen in de zee en het ontbreken van hoogtemeters en snelheidsmeters maakt dat de verschillen tussen de talloze auto's, boten en vliegtuigen minder goed uit de verf komen.
Toch ben ik niets tegengekomen wat me werkelijk ergerde, niet op een manier die me deed overwegen om te stoppen voor het einde. ■



Sommige mensen doen echt alles voor een vliegvakantie.





Met zo'n kapsel heb je inderdaad geen helm nodig.

EINDELOZE SPELWERELD

Als je het einde van Just Cause hebt bereikt door El Presidente om niet mis te verstane wijze van zijn troon te stoten, zijn er nog honderden zijmissies te voltooien op San Esperito. Dit geeft niet zoveel voldoening als het doorlopen van de missies uit het hoofdverhaal, maar het is ook zeker geen onaangenaam tijdverdrijf om af en toe nog eens een stukje van het de schier eindeloze spelwereld te verkennen en te veroveren.

CONCLUSIE

Toen ik het einde van het verhaal eenmaal had gehaald, was ik de dagen erna een beetje verdrietig. Een soort van heimwee. Heb ik wel vaker na een geslaagde vakantie.



JURJEN

SCORE 85

In een uur of vijftien kun je het einde van het verhaal bereiken, mits je hier doelgericht op af stevent. De zijmissies zijn goed voor nog minstens dertig uur aanvullend speelplezier.

PS2 / XBOX / XBOX 360 / PC
AVALANCHE STUDIOS / EIDOS
1 SPELER
OUT NOW

16+



FIFA 07



„DIT IS DE BESTE EN LEUKSTE FIFA OOIT!"

Vorige maand mocht Maarten een dagje op en neer naar Parijs om de nieuwe FIFA te checken. Toen de volledige game eenmaal de redactie had bereikt, was het dezelfde voetbalfanaat die de disk als eerste in z'n grijpgrage klauwen had. 'Ach, laat hem maar,' zei JJ. Een beetje beteuterd.

Ik hoor het dat wijf van Journalistieke Vaardigheden nog steeds zeggen: 'Gebruik bij het schrijven van een recensie een spanningsboog, Maarten. Zo bouw je langzaam op naar je eindoordeel en blijven je lezers geboeid.' Oké, dat ga ik nu dus niet doen. Ik ga direct met de deur in huis vallen, want je hebt het cijfer in de rechteronderhoek van deze spread al lang gezien. Waarschijnlijk dacht je: 'What the fuck? Wat een hoge score voor een FIFA-game!?'
Die reactie is best begrijpelijk, maar niet terecht. FIFA 07 is namelijk de beste en leukste Fifa die ooit is gemaakt. Ik zal je vertellen waarom.

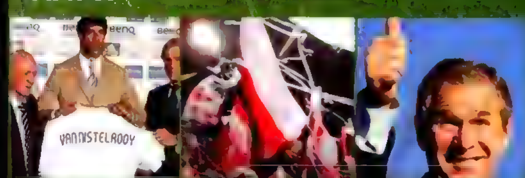
SFEER

Nadat ik de uitgebreide managermode had doorgeploegd, begon ik aan mijn eerste wedstrijd. Het publiek zong: 'Rood en wit, wordt kampioen, rood en wit wordt kampioen.' Je proeft het; de sfeer is zo ontzettend goed! Ik kreeg er af en toe zelfs kippenvel van! Je hoort de hele wedstrijd gezang, gejoel, gejuich en gefluit.
Ik irriteer me er altijd aan dat iedereen in het stadion juicht als er wordt gescoord. Of het nu 4-0 of 0-4 is. Dat klopt natuurlijk van geen kant. Lang niet iedereen is blij met een doelpunt van Ajax. En dat hebben ze zeer overtuigend aangepast in deze FIFA.
Als je met de die Amsterdammers in de Kuip op bezoek komt en je scoort, dan hoor je alleen maar 'Booooeeee'. Hetzelfde geluid dat je hoort als je schot een afzwaaier is. Sta je in de laatste minuten nog steeds voor? Dan zal het Feyenoord-publiek hun eigen spelers trakteren op een venijnig fluitconcert. Dat gaat door merg en been.

RAP DOORTIKKEN

Maar koop je een footie voor de sfeer? Nou, niet alleen maar, natuurlijk. Je wilt voetballen. De gameplay, daar gaat het om! Die is alleen maar beter geworden ten opzichte van Fifa 06. Het spel is sneller, maar het grote verschil is dat je de bal snel onder controle hebt. Dat is wel zo handig, want dan kun je hem weer lekker rap doortikken. Zo blijft het tempo in het spel. Iets waar ik grote waarde

FIFA 07=



HALEN ALS:

- je me gelooft.
- je me niet gelooft en het zelf wilt checken.
- je niet met van Nispeltoy, maar met van Nistelrooij wilt scoren.


Blijft lastig, 's nachts spelen.

VREEMDE KEUZE

Ook dit jaar sieren het Braziliaanse wonderkind Ronaldinho en de Britse publiekslieveling Rooney de cover van EA's jaarlijkse footie. Een vreemde keuze, want nu lijkt het net alsof EA wil zeggen: dezelfde game als vorig jaar, alleen dan met een ander nummertje. Dat kan nooit de bedoeling zijn.


Het gras is altijd groener op de PSP.


In het echt glimmen ze nooit zo.

MAARTEN IS VERLIEFD OP DE BAL


Is het volgens de witte spelling nu dodeschop, dodenschop, doodschop of doodsschop?



aan hecht. Na mijn eerste potje wist ik het; ik had nog nooit zo'n goede FIFA gespeeld.

RUIMTE

Wat erg opvalt is de ruimte die ik kreeg op het middenveld. Het is afgelopen met die eeuwige strijd rond de middencirkel. De nadruk ligt op de aanval en de verdediging. Het gevolg is dat verdedigen een stuk moeilijker is geworden. De aanval van de tegenpartij komt namelijk veel harder op je verdediging af dan voorheen. In aanvallend opzicht pluk je er zelf de voordelen van. Je hebt de ruimte om een goede en snelle aanval op te zetten.
Daarnaast zorgt die ruimte ervoor dat je weer kunt dribbelen. Niet iedereen zal daar warm van worden, maar ik vind het vet. Als je een beetje op stoom raakt, loop je zo een paar spelers voorbij... totdat je tegen het blok van de verdediging aan loopt. Toch maar wat anders proberen.

ZIEKENHUISBALLETJES

Het passen is moeilijker geworden. De bal komt niet meer automatisch aan. Je krijgt daarom ook te maken met de zogenaamde 'ziekenhuisballetjes'. Van die ballen tussen twee spelers in. Je moet namelijk goed kijken of de speler waar je naartoe wilt spelen ook echt vrij staat. 'Intelligent passen', zoals EA het zo mooi noemt. Dat betekent: kijken, richten en de juiste snelheid meegeven aan die leren knikker! Dat is nieuw voor FIFA begrippen. Het komt zelfs in de buurt van het Pro Evo-systeem.

SLIMME RAKKERS

Je bent niet meer de enige die wil winnen. Ook de tegenstander probeert via onvoorspelbare aanvallen écht te scoren. Geen standaardaanvalletjes waar je de angel zo uit weet te trekken. Nee, echt goede, afwisselende aanvallen.
Waar je vroeger met een 2-0 voorsprong met nog tien minuten te gaan de kurken al van de champagneflessen kon knallen, kun je daar in deze FIFA beter nog even mee wachten. De tegenstander schakelt bij achterstand in de laatste fase van de wedstrijd een tandje hoger. Blijven opletten dus.
Ook de keeper gedraagt zich een stuk intelligenter. Hij heeft niet meer elke bal klemvast of stoot hem steeds met dezelfde animatie over het goal heen. Hij is onvoorspelbaar. De ene keer loopt 'ie weer te klungelen en de andere keer komt de sluitpost ineens heel rap op de bal afstormen.
Ja, ze hebben de goalies ook agressiever gemaakt. Maar echt vertrouwen moet je niet in de keeper hebben. Dat betekent dat je zelf ook wel eens een schotje van buiten het 16-meter gebied kunt wagen. Ik heb ze erin zien gaan via de onderkant van de lat en de rug van de keeper. Echt!

DIKKE PALEN

Het is niet normaal meer hoe vaak de bal tegen de paal geschoten wordt. Zeg nu zelf, hoe vaak gebeurt dat in een echte wedstrijd? Een, soms twee keer, maar dan heb je het wel gehad. Volgens mij heeft EA de palen drie keer zo dik gemaakt, want er gaat geen potje voorbij of je hebt al drie of vier keer op de paal geschoten. Het zorgt echter wel voor hilarische momenten als een kanonskogel terugketst van het aluminium. En dat geluid, daar smult natuurlijk iedere voetballiefhebber van!

GEEN TROEP

Deze FIFA is de beste ooit. Grafisch is de game heel goed. De 1500 nieuwe animaties, de tenues en de spelersgezichten zien er allemaal erg mooi uit -alleen vraag ik me nog steeds af waarom Maduro grijs is. Ook de licenties kloppen allemaal weer en het sfeertje is om van te smikkelen. En dan hebben we het nog geen eens over de nieuwe online optie, de Interactive League, gehad. Kortom; dat zit allemaal goed in elkaar. De enige minpunten zijn dat zelfs het moeilijkste niveau (wereldklasse) iets te eenvoudig is en dat ik de feeling soms een beetje mis. Bij Pro Evo kan ik de bal echt overal neerleggen. Dat kan ik niet met FIFA. Niet alles is mogelijk. Dat neemt niet weg dat het een hele vette voetbalgame is.



POLL POWERWEB

WELKE FOOTIE GA JIJ DIT JAAR HALEN?

Pro Evolution Soccer 6:	45,5% (289 stemmen)
FIFA 07:	43,9% (279 stemmen)
Anders:	10,6% (68 stemmen)


Vol bewondering keek hij naar zijn mooie ballen.

CONCLUSIE

FIFA 07 is een goede en complete footie. [illegible]


MAARTEN

SCORE 88

Deze game speel je natuurlijk het hele seizoen!

FIFA 07
PS2 / GC / Xbox / PC / PSP
EA SPORTS / EA
1 - 2 SPELERS
VERWACHT: 29 september 2006

3+

OVERAL

Als je goed om je heen kijkt, zie je overal apen. In films, boeken, strips, de wereldpolitiek en op de redactie natuurlijk. Ook in games komen die harige primaten met regelmaat voorbij slingeren. De grootste zit in King Kong, de leukste rolt door de Super Monkey Ball-serie, de oudste game-aap is natuurlijk Donkey Kong. Omdat Maarten van alle redactieleden evolutionair nog het dichtst bij de apen staat, mocht hij een maandje de boom in met de nieuwste apenspellen.

CURIOUS GEORGE

REVIEW

George reist van de jungle naar de stad om ene Ted zijn hoed terug te brengen. Het terugbrengen van een hoed. Tja. Het is weer eens wat anders dan het redden van een prinses of de wereld.

De reis gaat via een gigantisch schip, druk stadsverkeer, kantoren en parken. Zoals je van nieuwsgierige George mag verwachten, probeert hij erachter te komen hoe alles in de grote mensenwereld werkt. Maar een aap in de stad? Daar zit lang niet iedereen op te wachten. Dus dit brengt een flinke hoeveelheid problemen met zich mee. Op deze manier brengt George zijn 'baasje' Ted verschillende keren in gevaar. Curious George laat je puzzelen, kruipen, springen en slingeren door tekenfilmachtige levels die als hindernisbanen zijn opgezet. Ondertussen verzamel je bananen, zoals dat hoort bij een aap. Het is totaal niet moeilijk en de oplossingen liggen vaak voor de hand. Maar het zou niet eerlijk zijn om de game af te kraken om de eenvoud ervan. Ik heb me er best even mee vermaakt, en het is natuurlijk ook een game voor de kleintjes. Net als de film die als je dit leest waarschijnlijk al niet meer in de bioscopen draait.



CONCLUSIE

Waarschijnlijk kun je jezelf best een middagje met deze apengame vermaken, maar dan moet je niet bang zijn voor het hoongelach van je vrienden.



MAARTEN

SCORE 70

Na 4 uurtjes ben je een heel eind.

CURIOUS GEORGE
GC / PC / XBOX / PS2 / GBA
MONKEY BAR GAMES / EA
ÉÉN SPELER
OUT NOW

3+

APE ACADEMY 2

REVIEW

Vorig jaar kwam Sony met Ape Academy voor hun eigen handheld. Geen platformer, maar een vrachtlading aan minigames. Vanzelfsprekend spelen ook in deel twee zowel apen als minigames de hoofdrol.

Eigenlijk weet ik niet zo goed hoe ik deze game het best kan uitleggen. Daarom laat ik het maar over aan Red Monkey: 'Aahh... Hhhnnnnk... Ooeee.. Ik ben Red Monkey en ik vertel je de regels. Het is simpel. Eerst krijg je vier kaarten uit je set. Gebruik je kaarten voor steen-papier-schaar gevechten. Kies een kaart om het gevecht te beginnen! Elke kaart biedt toegang tot een andere minigame. De winnende kaart bepaalt welke minigame er gespeeld wordt. Als je de minigame verliest, krijg je straf. Zo werken de kaartgevechten!'

Klink leuk hè? Het probleem is echter dat het totaal niet leuk is. Zoals Red Monkey je net heeft uitgelegd gaat het uiteindelijk om de minigames. Het probleem is dat deze helemaal niet zo tof zijn. Winnen of verliezen heeft vaak meer te maken met geluk dan met iets anders. Ik was al snel uitgekeken op deze apenpoep.

CONCLUSIE

Ape Escape 2 is misschien beter dan deel 1, maar Sony moet dieper gaan om een voldoende te verdienen.



MAARTEN

SCORE 50

Een uurtje en je hebt het gezien.

APE ACADEMY 2
PSP
SCEE / SONY
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+



APEN

MAARTEN MAAKT CONTACT MET ZIJN INNERLIJKE AAP

PREVIEW

DONKEY KONG BONGO BLAST

Eind dit jaar kun je de Bongo's die je speciaal voor Donkey Konga hebt gekocht laten afstoffen door je vriendin, want je kunt ze weer gebruiken in deze nieuwe game van Donkey Kong. De grote gorilla heeft ze onder zijn harige poten gebonden om ze als power boosts te gebruiken in z'n nieuwe racegame.

Donkey Kong Bongo Blast is een partygame waarvoor je eelt op je handjes nodig hebt. Door op de linker en rechter trommel te slaan beweeg je in deze richtingen om obstakels te ontwijken, je tegenstanders van de baan te rammen en banaantjes te pakken. Beuk op beide bongo's tegelijk voor een vette boost. Zo verplaatst je Donkey en de rest van de Kong-Krew over slingerende parkoersen door weelderige omgevingen.

Dat wordt avonden lang lachen, gieren en brullen de komende winter. Nintendo zelf geeft het namelijk al aan: 'It's more party than race.' Heb je niet van die vette trommels? Wees niet getreurd, want de game is ook gewoon te spelen met de GameCube-controller. Al zal dat waarschijnlijk aanvoelen als voetballen op kunstschaatsen.





DONKEY KONG BONGO BLAST
GAMECUBE
PAON / NINTENDO
1-4 SPELERS
VERWACHT: Q4 2006



PREVIEW

APE ESCAPE: MILLION MONKEYS

De Ape Escape-serie gaat alweer een tijdje mee. Maar als je denkt dat je al die aapjes nu wel hebt gezien, sta je mooi voor aap. Met Million Monkeys lanceert Sony namelijk meer apen dan je kunt tellen.

Miljoenen apen willen de aarde overnemen! De schattige beestjes beschikken over de meest futuristische wapens, waaronder tanks, robots en vliegende gevaarten. Wie durft er na het lekken van dit nieuws nog naar de Apenheul? Met lightsaber, vangnetje, lasergun, zwaard en rollerskates moet je de planeet redden van dit apenleger dat wordt aangevoerd door professor Spector. De actie vindt allemaal plaats in een realistische omgeving. Tokio om precies te zijn.
De game ziet er veelbelovend uit, ik heb er nu al zin in om al die cell-shaded apen eens een flinke kontschop te geven. Want dat is wat in dit deel centraal staat: matten!

APE ESCAPE: MILLION MONKEYS
PS2
SCEJ / SONY
1 – 2 SPELERS
VERWACHT: Q4 2006

APE ESCAPE RACER

PREVIEW

De aapjes van Ape Escape wandelen de garage binnen. Eenmaal omgebouwd tot racemonsters scheuren ze richting PSP. Nageaapt van Mario Kart? Tja, daar zijn het apen voor.

Net als in Donkey Kong Bongo Blast zijn de apen onderdeel van hun bolide. Alleen vliegen ze niet, maar rijden ze. Hun armen en benen zitten vast aan de twee zijkanten van de kart. De aap vormt dus het middenstuk van de wagen. Op de rug van de lenige beestjes zit een raket. Hiermee bepaal je de snelheid. Op de baan doe je er natuurlijk alles aan om als eerste over de streep te gaan. Daarvoor kun je gebruik maken van de items die op de baan liggen. Inderdaad, net als in Mario Kart.







APE ESCAPE RACER
PSP
1 – 2 SPELERS
SCEJ / SONY
VERWACHT: BEGIN 2007

WIST JE DAT:

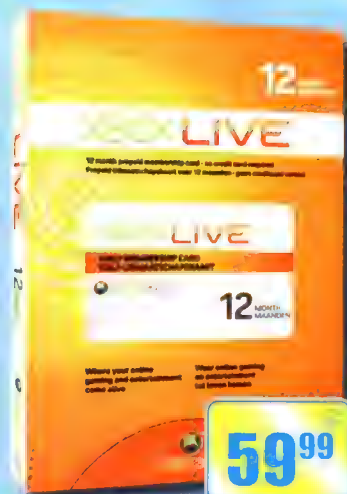
- SOMMIGE MENSEN A.A.P. VAN BEROEP ZIJN? EN DAN HEB IK HET NIET OVER GASTEN DIE IN EEN APENPAK DOOR EEN PRETPARK BANJEREN. NEE, AAP STAAT IN DIT GEVAL VOOR ASSISTEREND ACADEMISCH PERSONEEL.
- APEN ZO POPULAIR ZIJN OMDAT ZE IN VEEL OPZICHTEN OP DE MENS LIJKEN?
- EEN AAP WEL MET IEDEREEN WIL GEKKEN, MAAR ZELF NOG NIET ZIJN AARS KAN DEKKEN?
- OP DE VORIGE REGEL EEN WERKELIJK BESTAAND SPREEKWOORD STAAT?
- ER MAAR LIEFST TUSSEN DE 220 EN 250 SOORTEN APEN OP ONZE PLANEET ROND LOPEN?
- DE FAMILIE VAN ED HIERBIJ NIET IS MEEGEREKEND, OMDAT DIT EEN VERTEKEND BEELD ZOU SCHETSEN?
- EEN CHIMPANSEE MINDER SCHAAMHAREN HEEFT DAN EEN MENS?
- DIT NATUURLIJK NIET GELDT VOOR MENSEN DIE VALS SPELEN DOOR HUN SCHAAMSTREEK TE SCHEREN?
- APEN EIGENLIJK ALLE SOORTEN FRUIT LEKKER VINDEN EN DUS NIET ALLEEN BANANEN.
- SOMMIGE APEN ZELFS HUN EIGEN STRONT OPVRETEN.



XBOX 360



XBOX 360 + SAINTS ROW
XBOX 360 CONSOLE INCLUSIEF 20GB HARD DISC & WIRELESS CONTROLLER EN DE GAME SAINTS ROW



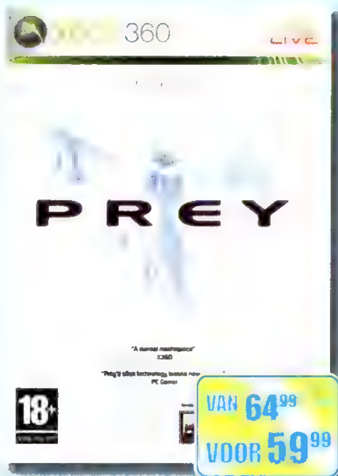
XBOX LIVE 12 MONTHS GOLD CARD
XBOX LIVE GOLD LIDMAATSCHAP VOOR 12 MAANDEN



NU MET EXCLUSIEVE DOWNLOAD CARD! DOWNLOAD EEN SPYKER C8 VIA XBOX LIVE



TEST DRIVE



PREY
OOK VERKRIJGBAAR OP PC

VERWACHT 28 SEPTEMBER



FIFA 2007
OOK VERKRIJGBAAR OP PC/PSP PS2/GBA/DS/GAMECUBE EN XBOX



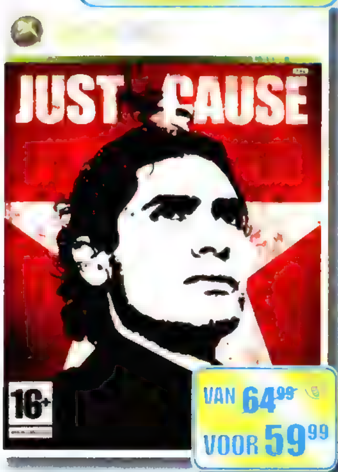
ENCHANTED ARMS

VERWACHT 21 SEPTEMBER



GODFATHER: THE GAME
OOK VERKRIJGBAAR OP PC EN PS2

VERWACHT 21 SEPTEMBER



JUST CAUSE
OOK VERKRIJGBAAR OP PC EN PS2



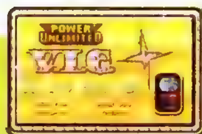
NINETY-NINE NIGHTS



NBA LIVE 07
OOK VERKRIJGBAAR OP PSP/PS2 EN PC



DEAD OR ALIVE 4



VOORDEEL MET JE VIG CARD !

POWERED BY CAZ!

BROKEN SWORD ANGEL OF DEATH

STEVEN WIJST EN KLIKT

> "WE HEBBEN HIER OVERDUIDELIJK NIET TE MAKEN MET EEN CONCURRENT VAN DE UNREAL 3-ENGINE."

Steven kwam op de redactie binnen als de grote consoleman, maar begint de laatste jaren steeds meer ook een PC-mannetje te worden. Vooral dankzij World of Warcraft, natuurlijk. Eens kijken of zo'n typisch PC-spelletje als Broken Sword hem ondertussen ook kan bekoren.

Het zal je niet zijn ontgaan dat elk redactielid zijn eigen voorkeuren heeft voor bepaalde games of genres. Het lijkt me ook niet vol te houden om als game-bespreker werkelijk van alle markten thuis te zijn.
Toch hebben we het er op de redactie wel eens over, of het niet goed zou zijn om de verdeling eens om te gooien, zodat iemand met een frisse blik naar een spelreeks kijkt die een ander redactielid al jaren kent en speelt. Uiteraard mist de persoon die voorgaande delen van een franchise niet heeft gespeeld, of geen ervaring heeft met het genre in kwestie, dan wel een referentiekader en de nodige achtergrondinformatie.


Het is nog een hele klus zo'n vacuümgezogen tampon te verwijderen.

TEKSTUEEL VERKRACHT

Persoonlijk zie ik het dan ook niet zo zitten om Boris op avontuur te sturen in Mario's aankomende Galaxy, of om JJ de eerste stappen te laten zetten in The Outland als The Burning Crusade verschijnt. En voor het geval je nu bang bent dat jouw favoriete games binnenkort tekstueel verkracht worden door een redactielid wiens mening nooit zal aansluiten op die van jou, zo'n vaart zal het ook niet lopen hoor.
Ik ben meer het feit aan het verantwoorden dat ik de review van Broken Sword: Angel of Death voor mijn rekening neem. Want ondanks dat ik de serie van naam al jaren ken, heb ik nog nooit één van de drie voorgaande delen gespeeld. Gelukkig heb ik wel enige ervaring in het adventure-genre. Het grootste gedeelte van mijn adventure-ervaring is met de wat oudere titels en ironisch genoeg komt juist die ervaring bij het bespreken van Angel of Death erg goed van pas.

STIJFJES

Veel game-genres maken de laatste jaren een ware evolutie door, meestal door gameplay-elementen van andere genres te incorporeren. Misschien dat het adventure-genre dit lot ook nog staat te wachten, maar Angel of Death zet zeker niet de eerste stap.
Vanaf het moment dat je in de schoenen van George Stubbard bent geplaatst begint het loop-, pak- en klik-festijn. Je bent de hele tijd namelijk niets anders aan het doen dan stijfjes zoeken naar een voorwerp om aan te klikken, eventueel in combinatie met een verkregen voorwerp, om zo een puzzel op te lossen en verder te komen.

ACHTERHAALD

Oké, dit is altijd al de formule van wijs-en-klikspellen geweest, maar een beetje met de tijd meegaan verdient meer respect in mijn boekje.
Ook ziet Angel of Death er wat achterhaald uit. We hebben hier overduidelijk niet te maken met een concurrent van de Source of Unreal 3-engine.
De enige redenen die ik zou kunnen bedenken om deze game helemaal te doorlopen is een voorliefde voor ouderwetse adventures, een affiniteit met de Broken Sword-serie, of nieuwsgierigheid naar de afloop van het geinige zij het ietwat clichématige verhaal.
Aan alle drie ontbreekt het mij.

BROKEN SWORD: ANGEL OF DEATH =



JAN OVER BROKEN SWORD

De eerste Broken Sword had instant mijn hart gestolen. De tweede was ook te gek, maar toen het derde deel ineens in 3D moest, werd het allemaal wat minder. Inmiddels is het heilige BS-vuur ook bij mij een beetje gedoofd. Het vierde BS kent een sterk verhaal maar de uitvoering en besturing zijn achterhaald. Jammer, want ik draag de serie nog steeds een warm hart toe.

JAN

HALEN ALS:

- Je blijft volhouden dat vroeger alles beter was.
- Je het leuk vindt als puzzels onlogisch in elkaar zitten, omdat je er dan langer over doet om ze te kraken.
- Moderne technologie en innovatie aan jou niet besteed zijn.





Door fluppie op powerweb: Ik heb me altijd al afgevraagd wat Hitman met z'n slachtoffers doet, nu weet ik het.

CONCLUSIE

Het avontuur dat Angel of Death biedt is best aardig maar tegelijkertijd overduidelijk ingehaald door de vele cutting-edge toptitels die we tegenwoordig krijgen voorgeschoteld.

STEVEN

SCORE **67**

Na twee avonden was ik toch echt klaar met Broken Sword, en dan bedoel ik niet dat ik de game heb uitgespeeld.

PC
REVOLUTION SOFT / THQ
1 SPELER
OUT NOW

12+

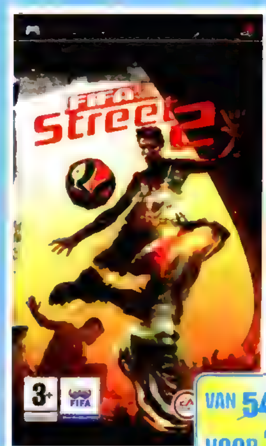


free record shop

PLAYSTATION PORTABLE



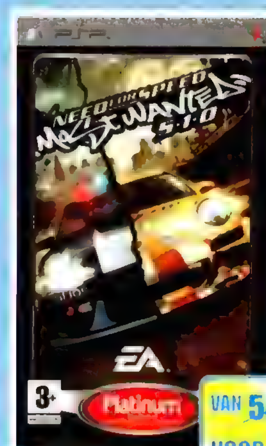
PSP VALUE PACK INCL. GAME TEKKEN DARK RESURRECTION



FIFA STREET 2
OOK VERKRIJGBAAR OP PC/PS2 XBOX/GAMECUBE EN DS



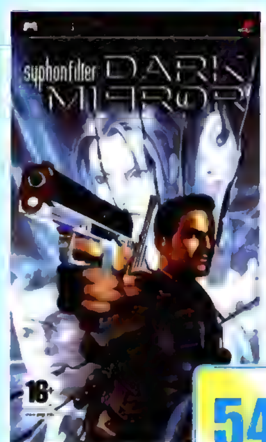
FIFA 06



NEED FOR SPEED



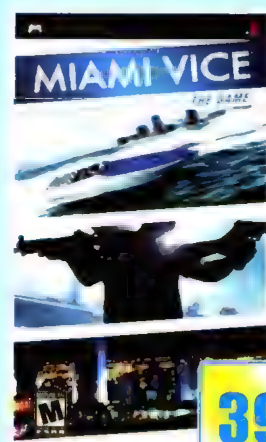
DARK RESURRECTION



SYPHONFILTER: DARK MIRROR



GANGS OF LONDON



MIAMI VICE



MEGA MEMORY PACK
13 ACCESSOIRES!

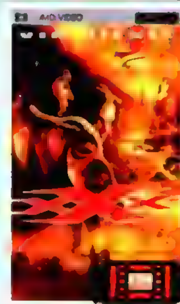


MIDNIGHT CLUB 3
OOK VERKRIJGBAAR OP PS2 EN XBOX

PER STUK VANAF 9,99



HOSTEL







KIJK VOOR ALLE UMD ACTIETITELS IN DE WINKEL. UMD™

DE 2+1 GRATIS ACTIE GELDT VOOR UMD MOVIES MET DE SPECIALE STICKER

PARAWORLD

„DE ORIGINEELSTE RTS-GAME VAN DIT MOMENT"

JAN RIJDT OP DINO'S

Paraworld is een RTS met happende dinosaurussen en loeiende kanonnen. Originaliteit alom dus, merkte Jan op, maar is de hele dino-hype al niet lang en breed voorbij?

Originaliteit is een groot goed. Temidden van smakelijke, maar vaak op safe spelende eenheidsworst laten games als LocoRoco, Lumines en Fahrenheit mijn hartje sneller slaan.
Maar als het om RTS-games gaat ben ik traditioneler ingesteld. Ik houd van veel stijlen maar ik heb een duidelijke voorkeur voor bekende series als WarCraft, Command & Conquer, Total War en Age of Empires. Daarnaast zijn er de tientallen, inwisselbare WO2-RTS-spellen die kort geleden een keiharde schop onder hun hol hebben gekregen van Company of Heroes.
De origineelste RTS-game van dit moment is echter niet CoH maar Paraworld. De game voert de speler naar een parallelle stammenwereld, waarin dinosaurussen met mitrailleurs en mammoeten met kanonnen de dienst uitmaken.

HYPNOSE

Denk nu niet dat je in Paraworld legers beeldvullende Tyranosaurussen en Brontosaurussen door het beeld kunt laten denderen. Daarvoor zijn deze eenheden te zeldzaam en speciaal.
Als je echter je basis en technologie ver genoeg hebt ontwikkeld om deze prehistorische beesten onder je muisknop te krijgen, dan is het wel feest.
Haal je echter het hele Jurassic/Lost World-sausje weg, dan blijft er een goed geoliede maar redelijk standaard RTS-game over, waarin vooral de heldenunits een belangrijke rol spelen. Deze kun je upgraden en zo unieke vaardigheden geven.
Zo kun je bijvoorbeeld de oerdieren hypnotiseren waardoor ze tijdelijk onkwetsbaar worden tijdens gevechten. Ook gewone units kunnen geupgrade worden via een goed werkend experience-systeem, waardoor het steeds betere en sterkere vechtersbazen worden.

PARAWORLD =



MOOI MAAR...

Paraworld biedt een prachtige spelwereld waarin je jezelf helemaal kunt verliezen. De eerste missies zul je echt watertandend naar de mooie designs van de prehistorische omgevingen kijken, waarbij de verschillende klimaten en stammen voor veel variatie zorgen. De gevarieerde beestenbende steelt uiteindelijk de show.

HALEN ALS:

- Je helemaal uitgekeken bent op al die WO2-RTS-games
- Je de luxe dvd-pack van de Jurassic Park-films in de kast hebt staan
- Je vroeger al je spreekbeurten over dino's hield



Wat we me wel zorgen baarde is dat de bèta die ik speelde nog wat onstabiel was. Zo bevroor het beeld nogal eens en was de framerate soms volledig de kluts kwijt. En dat is, zo vlak voor release, wel een tikkeltje gevaarlijk.

SLACHTOFFERS

Er is nog een probleem voor Paraworld. Het spel oogt, speelt en voelt uniek, en ik heb me er echt mee vermaakt. Maar er zijn de laatste tijd zoveel RTS-games verschenen en er zit ook nog een hele zwik aan te komen.
Opboksen tegen een JTF en Company of Heroes is gewoon lastig. Hetzelfde geldt voor Faces of War en Warfront, ook twee RTS-games met het hart op de juiste plaats.
Temidden van al dit strategische geweld gaan er hoe dan ook slachtoffers vallen.
De gamer kan maar één keer zijn geld uitgeven en wie weet houdt die zijn euro's wel in de knip om straks Medieval II: Total War te kopen. Want ook die komt er nog aan.
Het is dan ook extra jammer dat Paraworld tot twee keer toe is uitgesteld. Was de game eerder uitgekomen, dan had het spel een eerlijker kans gehad.
Nu ben ik gewoon te druk met andere RTS-games en ik ben bang dat veel gamers hetzelfde zullen hebben.

JURASSIC PARK 4 ?

Het schijnt dat er een nieuw deel in de maak is in de Jurassic Park-serie en dat Steven Spielberg de regie gaat doen. Dat is goed nieuws want deel 1 – de enige die Spielberg regisseerde – was ook meteen de beste van het huidige trio. De vraag is alleen: zit iemand nog te wachten op een vierde deel? In plaats daarvan kunnen Spielberg en George Lucas wat mij betreft beter een keertje opschieten met Indiana Jones 4 want op die film wacht ik al 5 jaar!





CONCLUSIE

Paraworld ziet er prachtig uit en heeft een uniek thema maar op dit moment hebben andere RTS-titels mijn voorkeur.


JAN

SCORE 73

Singleplayer, multiplayer en skirmish houden je minstens 15 uur bezig

SEK / Atoll Soft
PC
1 - 4 spelers
OUT NOW

12+





ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP
2e GAME VOOR DE HALVE PRIJS

2e voor halve prijs

PLAYSTATION

V.A. 19⁹⁵ P. ST.

2e voor halve prijs

KIJK VOOR ALLE ACTIETITELS IN DE WINKEL.







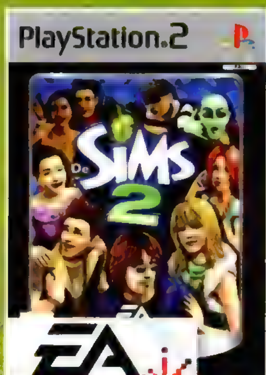






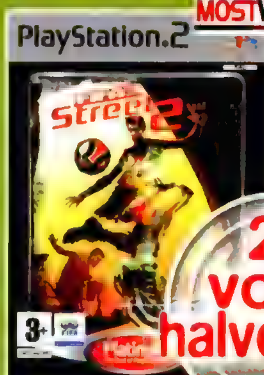
EA MOSTWANTED

EA MOSTWANTED











2e voor halve prijs

EA MOSTWANTED

PC GAMES

2e voor halve prijs



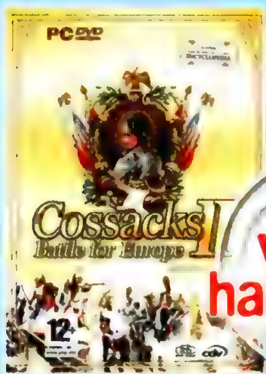








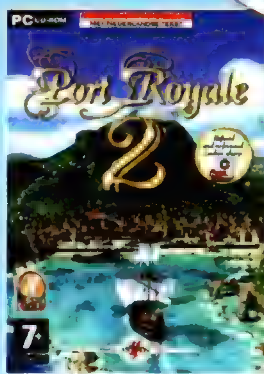
2e voor halve prijs

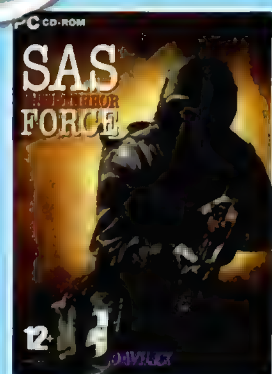


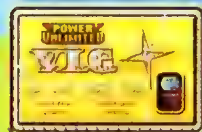


2e voor halve prijs









VOORDEEL MET JE VIG CARD !

POWERED BY CAZ!

Aanbiedingen en acties alleen geldig in Nederland. Niet geldig i.c.m. andere acties en/of aanbiedingen. wijzigingen in afbeeldingen prijzen en/of drukfouten voorbehouden. Korting wordt berekend op het goedkoopste product.

GTR 2

JJ WORDT GILLEND GEK

„DE FOCUS LIGT NIET OP BLING-BLING, MAAR OP REALISME."

GTR was een racesimulatie die 99% van de racefans tot wanhoop dreef. GTR 2 is makkelijker, hiervan wordt nog hooguit 95% van de virtuele autocoureurs gillend gek. JJ is één van hen.

Ik heb een rare band met GTR. Tijdens een persevenement op Spa voor deel 1 was ik bijkans niet uit de racestoel weg te slaan. Ik bleef maar rondjes rijden in allerlei opgefokte Ferrari's en Porsches. Ik genoot van het realisme waarmee de besturing reageerde op zaken als onder- en oversturen. Ik genoot van de perfectie van de AI van de CPU's. Ik genoot van het fanatisme van de makers en hun onvoorwaardelijke liefde voor de autosport.





INSTELLINGEN

Ik genoot zolang de medewerker van SimBin de instellingen voor me deed. Want zonder die instellingen kon ik de CPU's niet bijhouden. En ik weet best wel wat van autosport, maar dit was werk van een andere orde. Vandaar ook dat ik in mijn vorige review meldde dat deze game eigenlijk niet in de PU hoorde. We doen Microsoft Flightsim immers ook niet meer. Mensen die GTR of MsFs spelen, spelen geen coureur of piloot – ze zijn het.

95 PROCENT

SimBin heeft in deel 2 een knieval gedaan voor de commercie, door de game iets toegankelijker te maken en een Driving School toe te voegen. Maar stel je er niet te veel van voor. 95% van de gamers zal zich nog steeds in het spel verslikken. Ik ben er een van.

SCHADEMODEL

Grafisch gezien waren GTR en GTR Legends geen opzienbarende gevallen en GTR 2 is dat ook niet. Maar daar streeft SimBin ook helemaal niet naar. Ze leggen hun focus niet op bling-bling maar op realisme. Hierdoor is elk grafisch detail functioneel en niet gemaakt om stoer te doen. Dus geen obsceen glimmende bolides zoals in Project Gotham Racing 3, maar een schademodel dat echt rekening houdt met de impact en ook gevolgen kent voor de besturing. De wagen reageert ook zichtbaar op elk hobbeltje of oneffenheidje in de weg.

MEER, GROTER EN BETER

De inhoud van GTR 2 is een bekend geval van meer, groter en beter. Met meer wagens, op een groter aantal langere tracks en met beter en vooral nog realistischer weggedrag werk je het FIA GT-kampioenschap af. En daarvoor moet je ouderwets aan de bak. Want voor SimBin is een game geen spel. Zij streven naar simulatie van het echte werk. En dat moet je maar leuk vinden.

HALEN ALS:

- Je sneller een stijve krijgt van een wagen dan van een naakte chick.
- Je vindt dat het racen in PGR2, GT4 en Forza 2 nep is.
- Je een game zoekt waarin je werkelijk tot het uiterste moet gaan.

Ik behoor tot de groep die het dagelijks leven juist af en toe probeert te ontvluchten en dus liever in een wagen stapt die me helpt een autocoureur na te doen. Ik hoef geen autocoureur te zijn. Wat overigens niet betekent dat ik dit soort 'games' niet kan waarderen. ✪


"Na een Mexicaanse maaltijd hebben wij daar ook wel eens last van"

BRILJANT

Denk eens na. Aan het begin van een race heeft iedereen koude banden, is de motor nog niet warm, heeft men meer benzine aan boord en kent men de staat van het circuit op dat moment niet. En toch rijden alle CPU's in alle racegames van kiet af aan dezelfde rondetijden. Niet in GTR 2 dus. Dat niemand daar eerder aan gedacht heeft!


"De grote tenen ruiker had zijn initialen op zijn wagen laten plakken"


Alsof de game zonder invaliend zonlicht nog niet moeilijk genoeg is.

MET EEN BEETJE HULP VAN SIMBIN

[illegible]


Door neomos op Powerweb: Vakantie in Frankrijk...

CONCLUSIE

Als je een autofreak bent, kun je het nu beter uitmaken met je vriendin en je sociale leven opgeven. GTR 2 is voor de autofreak wat heroïne is voor een junk. Jammer van de beperkte vernieuwing.


J.J.

SCORE 88

☺ De echte autofreak blijft oneindig lang spelen, de meeste gamers zijn er zo mee klaar.

SIMBIN / 10TACLE / ATARI
1 - 32 SPELERS
OUT NOW
PC

3+


Door Jaspelino op Powerweb: Let op: Dit screenshot bevat een aantal spoilers.

COMPANY OF

"IN MULTIPLAYER IS DIT DE REAL TIME STRATEGY-VERSIE VAN COUNTER-STRIKE."

Echte innovatie is zeldzaam in een genre zo complex als Real Time Strategy. Mede daarom keek Boris al maanden uit naar de release van Company of Heroes, een game die volgens hem het beste uit de Tweede Wereldoorlog zou gaan halen.



Ik zie de modder in 3D opspatten bij elke granaatinslag. Troepen kruipen gebukt onder de modderlawine voort naar het front. Geweervuur klinkt in de verte. Het front is dichtbij maar ik weet niet precies waar. Een straat door, de hoek om, over het plein en dan wordt het stil.
Geen vogels, geen zuchtje wind. Iedereen houdt zijn adem in en luistert. Dan hoor ik het ook. De piepende rupsbanden van een Duitse Tiger tank. Hij is dichtbij.
Dan geschreeuw, geratel van machinegeweren, rennen, de tank komt het plein oprijden, de loop die tergend langzaam draait. Iedereen zoekt dekking. Het brute 88mm geschut is klaar om te vuren.
Maar dan plotseling rode rookpluimen, aan de hemel. De rode rookpluimen van signaalgranaten die de artillerie moeten aangeven waar ze moeten schieten. Het verandert de hele situatie.
De Tiger probeert weg te komen, in zijn achteruit. Je voelt de paniek in de cabine. Met een krakende ontploffing komt de eerste inslag, gelijk gevolgd door een tweede. Het huis op de hoek van de straat krijgt een voltreffer te verduren van de derde inslag en stort vrijwel meteen helemaal in. De Tiger verdwijnt in een zee van modder en rook. Als deze is opgetrokken is het rustieke Franse dorpspleintje veranderd in een omgeploegde modderpoel met aan de rand de rokende restanten van wat ooit statige Franse huizen waren.

PANIEK IN DE TANK

Company of Heroes is een goed idee dat is uitgegroeid tot een fantastisch spel. Grafisch gezien blaast de game alles weg wat je ooit eerder hebt gezien. Met een dikke 7800 Nvidia-kaart loopt het spel als een trein in 1920 x 1080 widescreen en ik zweer het, je hebt nog nooit zoiets gezien. Het is Next-Gen gaming zoals Next-Gen bedoeld is. Eindelijk een game waarin de NPC's bang zijn om te sterven. Ze rennen voor hun leven terwijl mortiergranaten inslaan en hun lichamen uit elkaar rukken.
De paniek in een tank als de overmacht te groot wordt! Er wordt geschreeuwd: "For god's sake DRIVE!!!!!!!!", en als de tank zonder health als een gek in zijn achteruit door tuintjes ploegt is één treffer genoeg om het ding te veranderen in een brandende puinhoop.
In Company of Heroes vecht je urenlang om elke meter land, elk huis, elk munitiedepot en elk brandstofpunt.
Ik heb battles gevochten waarin ik een uur lang bezig ben geweest aan te vallen zonder ook maar een meter op te schieten. Company of Heroes is realistisch.



ONBEGRIJPELIJKE BUG

Het is belangrijk dat je goed nadenkt over de te volgen strategie. Dit is geen game waarin je tientallen tanks tot je beschikking hebt. Dat is gewoon te duur en je kunt maar een bepaald aantal manschappen tegelijk aanvoeren. Het is daarom des te irritanter dat de computer af en toe besluit om automatisch en ongevraagd bepaalde units voor je te bouwen. Zeker als je hebt gespaard om iets duurs aan te schaffen om er vervolgens achter te komen dat de computer voor jou heeft besloten om even zes stuks geschut te bouwen. Het is een onbegrijpelijke bug die hopelijk met de eerste patch al wordt verholpen.
Maar laat ik niet de indruk wekken dat Company of Heroes iets anders is dan een fantastisch spel.

PRIKKELDRAAD

Toch is de game, ondanks de mooie graphics, verre van perfect. De Singleplayer is gescript op een manier dat het nauwelijks opvalt, maar in de Skirmish Mode wordt al snel duidelijk dat vijanden en teamgenoten zich lang niet zo intelligent en gevaarlijk gedragen als ze eruit zien.
Tanks en geschut staan gewoon kriskras door elkaar heen, vaak met hun achterkant naar de strijd toe. Voor soldaten geldt hetzelfde.
Zelfs als je de moeilijkheidsgraad op Expert zet vertikt de tegenpartij het gewoon om een brug over te steken die is afgesloten met prikkeldraad. Hij ziet die brug dan gewoon niet meer als optie. Dat is dom want een paar granaten zijn voldoende om het prikkeldraad uit de weg te ruimen.

GEMIS

Tijdens het spel vergaar je punten die je kunt inruilen voor speciale features. Je kunt

HEROES

BORIS BLAAST ALLES WEG

Het is altijd even dringen om de mooiste plekjes.

Steeds meer Nederlanders voelen zich 's avonds niet veilig op straat.

Als een Duitser eenmaal een kuil heeft gegraven, krijg je 'm er niet gemakkelijk uit.

kiezen of je deze features gebruikt voor de infanterie, de cavalerie (tanks enzo) of de luchtmacht.
Kies je voor de eerste optie dan krijg je al snel de mogelijkheid om de extreem effectieve 105 MM Howitzers te bouwen. Zet er vier naast elkaar en je zult weinig moeite hebben om de vijand overal kapot te blazen. Dat effect wordt nog eens versterkt doordat de vijand het liefst zijn tanks allemaal bovenop elkaar zet.
De Duitsers maken zelden effectief gebruik van deze speciale features. Begrijpelijk ook wel want dan zouden ze nog moeilijk zijn te verslaan. Toch voelt dit als een gemis. Het voelt alsof developer Relic eerst een fantastische AI heeft gemaakt om hem vervolgens weer terug te schroeven om het spel wat speelbaarder te maken.

MULTIPLAYER

Ondanks de minpuntjes gaat het natuurlijk om de gevechten. Deze zijn in de Skirmish al ongelooflijk verslavend, maar in Multiplayer is de actie ronduit briljant. Je kunt de game spelen met maximaal vier tegen vier spelers, en het werkt perfect. Het team dat het beste samenwerkt zal winnen. Ik weet zeker dat Company of Heroes uitermate geschikt is voor WCG-achtige competities. In multiplayer is dit namelijk de Real Time Strategy-versie van Counter-Strike.

Een vrij omslachtige manier om de straat rood te verven.

BEST OF WWII

Het begint erop te lijken dat de WWII-game een genre op zich is geworden. Daarbij is realisme voor mij de belangrijkste factor. Hier mijn top 5.

1. Brothers in Arms: Road to Hill 30 – Deze briljante teamgebaseerde shooter staat met kop en schouders bovenaan. We kunnen niet wachten op het nieuwe deel dat in februari 2007 zal uitkomen.
2. Company of Heroes – Het concept is origineel en, ondanks de problemen met de AI, toch goed genoeg voor een tweede plaats.
3. Battlefield 1942 – Ook al zo'n fantastische WWII shooter. Ik speel hem nog steeds.
4. Day Of Defeat – Leuke mod van Valve. Lachen in multiplayer.
5. Call of Duty 2 – Beetje ouderwets en rechtlijnig qua opzet maar leuk in de multiplayer.

ALS IEMAND 'SCHIET!' ROEPT SPEELT MIJN VOETBALREFLEX ALTIJD OP.

Dat krijg je met zo'n oorlog, weinig tijd om te poetsen.

CONCLUSIE

Company of Heroes is een briljant spel dat vooral in de Multiplayer Mode grote indruk maakt. Door problemen met de AI en de balans gaat iets van de glans verloren. Hier had net zoveel aandacht naar uit moeten gaan als naar de graphics.



BORIS

SCORE **89**

Het eind van de singleplay heb je na zo'n tien uur bikkelen bereikt, Skirmish Mode en Multiplayer blijven eindeloos lang boeien.

COMPANY OF HEROES
PC
RELIC ENTERTAINMENT / THQ
1 – 8 SPELERS
RELEASE: 29 SEPTEMBER 2006

18+

















HALEN ALS:

- Je net zo'n grote WWII fan bent als ik
- Je Brothers in Arms wel eens op een wat grotere schaal zou willen spelen
- Je je opa voor eens en voor altijd van dat oorlogstrauma af wilt helpen

free record shop

PLAYSTATION 2



PLAYSTATION 2 CONSOLE



PLAYSTATION 2 EYE TOY SUPER BUNDLE
DEEL 1 T/M 3 MET ZILVEREN CAMERA



FORMULA 1 2006
OOK VERKRIJGBAAR OP PSP

VERWACHT 21 SEPTEMBER



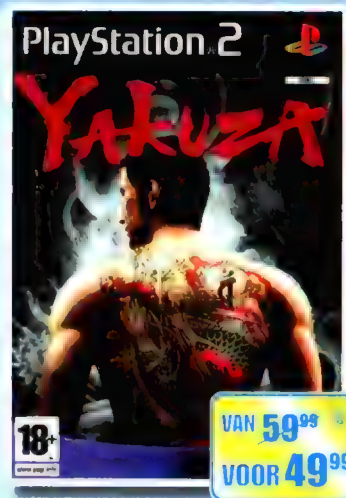
ACE COMBAT BELKAN WAR



RESERVOIR DOGS
OOK VERKRIJGBAAR OP PC



SPYHUNTER



YAKUZA

VERWACHT 15 SEPTEMBER



SUPER BIKES
OOK VERKRIJGBAAR OP PC



DA VINCI CODE
OOK VERKRIJGBAAR OP PC EN XBOX

VERWACHT 14 SEPTEMBER







PER STUK 16^{99}





VERWACHT 24 SEPTEMBER





VOORDEEL MET JE VIG CARD !

POWERED BY CAZ!

LEGO STAR WARS II
THE ORIGINAL TRILOGY

JEROEN SPEELT MET LEGO

“NA EEN PAAR SECONDEN STOND IK WEER MET VIER VOLLE HARTTANKJES VROLIJK MET MIJN GEKLEURDE STAAF TE ZWAAIEN.”

Jeroen is inmiddels 28, maar het blijft een kind. En zoals alle kinderen, is ook Jeroen dol op Lego. En Star Wars. Door de deur van het testhok horen we de lichtzwaarden zoemen.

Met een grote glimlach op mijn gezicht zit ik op de bank. Die glimlach zit daar al uren. Hij is onuitwisbaar. Ik kan er ook niets aan doen, het gebeurt gewoon. Ik ga zitten en speel, en dan verschijnt die glimlach op mijn gezicht.
Al lichtzwaardzwiepend bevrijdde ik met Obi-Wan de robots R2-D2 en C-3PO uit de klauwen van de Jawa's. Vervolgens raasde ik door de bossen van Endor op een speederbike. Alles in Lego-stijl.
Die glimlach komt natuurlijk doordat ik de originele trilogie een warm hart toedraag. Maar bovenal ontstaat die glimlach doordat Lego Star Wars II mij een zorgeloos gevoel meegeeft. Een 'no worries be happy'-gevoel.



NIET DOOD

Nooit voelde ik me bedreigd, want dat hoefde ook niet. De dood, in veel games vertegenwoordigd door een Game-Over scherm, was hier gewoon niet aanwezig.
In de huid van Lego Obi-Wan of Lego Luke (die allitereert wel lekker, hè) viel ik na vier voltreffers weliswaar uit elkaar. Om na een paar seconden weer met vier volle harttankjes vrolijk met mijn gekleurde staaf te zwaaien.
Echt moeilijk wordt de game nooit en dat is maar goed ook. Het zou niet bij Lego passen natuurlijk, zo'n lastige game waarin je constant op je tellen moet passen. Dat past gewoon niet bij die Deense bouwblokjes.

BOUWEN

Het Lego-aspect is dit keer nog beter in het spel geïntegreerd. Tijdens mijn avontuur stuitte ik bijvoorbeeld al snel op een hoop Lego-blokjes die uitnodigend op en neer dansten. In het vorige deel kon ik deze blokjes slechts met Jedi-krachten omtoveren tot iets bruikbaars. Ditmaal kunnen alle Lego-personages iets 'bouwen', je drukt op de knop en je ziet wel wat het wordt.
De ene keer is dat een tractor en de andere keer een schoonmaakrobot of een ziekenwagentje. Het past natuurlijk niet bij Star Wars maar wel bij Lego Star Wars, als je begrijpt wat ik bedoel.
Er worden ook grotere zaken in elkaar gezet, denk aan een AT-ST (waarvoor je overigens wel Jedi-krachten nodig hebt). Het leuke is dat alle voertuigen die je bouwt ook bestuurbaar zijn. Dus naast die tractor en die ziekenwagen kun je ook een AT-ST besturen om Stormtroopers plat te stampen.
Helaas biedt de game niet de vrijheid om zelf te creëren wat je wilt, maar het is een begin.



"Als die schurftige beer van je niet eens ophoudt met ruften, komt 'ie niet meer bij mij in de cockpit."

DARTH THREEPIO

Bij het ontwerpen van je eigen personage heb je wel volledige vrijheid om iets naar eigen smaak te bouwen, gebruik makend van de onderdelen van bestaande personages.
Dus zette ik een Darth Vader hoofdje op een C-3PO lichaam met een Han Solo broek en een paar Wookie armen. Zo bouwde ik mijn eigen Darth Threepio Solo.
En weer was daar die glimlach. Die grijns die maar niet van mijn gezicht wilde verdwijnen. Een zorgeloze glimlach.

TEAMWORK

Om het optimale uit deze game te halen zul je goed gebruik moeten maken van alle personages die je tijdens een missie ontmoet. Zo kunnen C-3PO en R2-D2 deuren openen en bezitten Jedi's de kracht om bepaalde voorwerpen te activeren. Dit aspect zorgt voor extra fun als een tweede speler besluit mee te doen. Dit kan op elk moment in het avontuur door simpelweg op de startknop van de tweede controller te drukken.



De Nieuwe Lego Star Wars: Nu Nog Geiler!



De middelste van dit trio heet Solo.

HALEN ALS:

- Je helemaal verzot bent op Lego
- Je helemaal verzot bent op Star Wars en Lego
- Je helemaal verzot bent op Star Wars en Lego en zorgeloze gameplay

CONCLUSIE

Een heerlijk spel om even tussendoor te spelen, gewoon op je gemak, onderuit gezakt op de bank, zonder zorgen aan je kop.



JEROEN

SCORE 80

Na een paar uurtje heb je het uitgespeeld, maar dan begint het vrijspelen pas echt.

Lego Star Wars II: The Original Trilogy
PS2 / Xbox / NGC / PC / PSP
Lucas Arts / Contact Data
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+

PRE ORDER ACTIES & PC GAMES

PRE ORDER KITS

PRE ORDER = AANBETALING

OP VERTOON VAN JE KASSABON VAN DE PRE ORDER KIT WORDT DE AANBETALING VERREKEND MET DE AANSCHAFPRIJS. OP=OP

VERWACHT 12 OKTOBER



4,99

DARK MESSIAH: PRE ORDER KIT
INCLUSIEF: SCRATCHCARDS VOOR DEELNAME AAN DE BETATEST & BONUS DVD MET WALLPAPERS, SCREENSAVERS, EXCLUSIVE TOOLS.

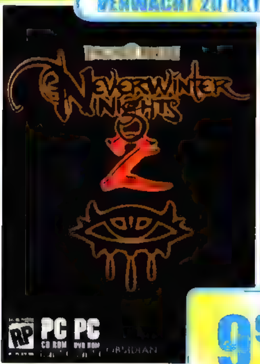
VERWACHT 19 OKTOBER



4,99

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT: PRE ORDER KIT
INCLUSIEF: EXCLUSIEVE SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT MOBILE GAME

VERWACHT 20 OKTOBER



9,99

NEVERWINTER NIGHTS: PRE ORDER KIT VOOR DE LIMITED EDITION GOOD/EVIL
INCLUSIEF: FIGURINE+UNIEK SPEELBAAR KARAKTER + ART BOOK + A3 KAART



49,99

GTR 2

VERWACHT 12 OKTOBER



49,99

BATTLEFIELD 2142



49,99

FACES OF WAR

VERWACHT 14 SEPTEMBER



44,99

JOINT TASK FORCE

VERWACHT 21 SEPTEMBER



44,99

COMPANY OF HEROES
OOK VERKRIJGBAAR OP PC EN PS2

VERWACHT 19 SEPTEMBER



39,99

STRONGHOLD LEGENDS SPECIAL EDITION.
OP=OP



VAN 54,99 VOOR 39,99

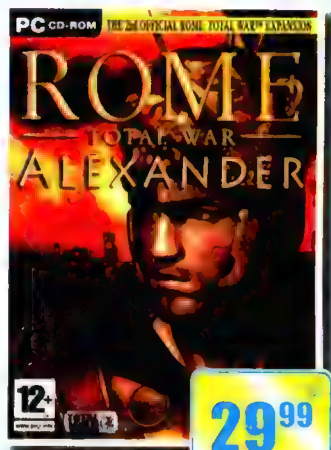
RISE OF NATIONS 2: LEGENDS

VERWACHT 19 OKTOBER



39,99

SIMS 2: HUISDIEREN
UITBREIDINGSPAKKET



29,99

ROME TOTAL WAR: ALEXANDER



VOORDEEL MET JE VIG CARD !

POWERED BY CAZ!

NBA LIVE 07

JJ GAAT LIVE

"EA GAAT SPORT STEEDS BETER BEGRIJPEN"

Iedere NBA-liefhebber heeft zo zijn ideale team. JJ ook. En vreemd genoeg komen de capaciteiten van ´zijn´ spelers prima overeen met de kwaliteiten van NBA Live 07.

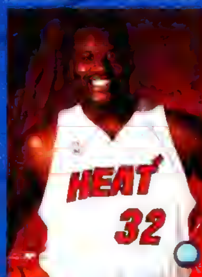
POWER FORWARD: LEBRON JAMES, CLEVELAND CAVELIERS

De arme jongen wordt niet alleen met Michael Jordan vergeleken, maar ook met Jezus. Lebron ging namelijk meteen vanaf de middelbare school naar de NBA omdat hij ziekelijk goed was en moet nu de competitie redden. En dat is onmogelijk. Maar de klasse druipt er wel vanaf. En dat vind ik ook bij NBAL07. Het klopt allemaal. De modes zijn goed en afwisselend (gewoon spelen of echt diepgaan in alle aspecten van de sport middels de dynasty-mode), de besturing laat je perfect basketballen, de actie is realistisch vet en je moet echt strategie gebruiken om topmatches te kunnen winnen. En dat laatste is heerlijk.



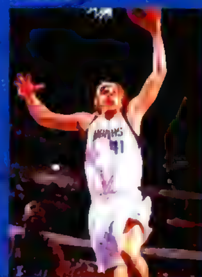
CENTER: SHAQUILLE O´NEIL, MIAMI HEAT

Mijn droom als 13-jarige was ooit in de NBA te spelen. Mijn nachtmerrie was de Shaq die over me heendunkt. Dit 130 kilo zware monster is fysiek bijna niet af te stoppen. En laat de grootste kritiek op NBAL06 nu zijn dat bepaalde spelers in de hoogste moeilijkheidsstand bijna niet af te stoppen waren. Dat is in 07 stukken beter verzorgd. Er wordt verschrikkelijk geknokt onder de basket. CPU´s maken (menselijke) fouten en als je goed staat kun je elke speler blokken. Aan de andere kant moeten gamers ook niet te veel zeuren. Shaq is inside nu eenmaal bijna niet af te stoppen en als spelers als Lebron James of Koby O´Briant het op de heupen krijgen,dan vliegt die bal er 9 van de 10 keer in. That´s NBA!



SHOOTING FORWARD: DIRK NOWITZKI, DALLAS MAVERICKS

Deze Duitse slungel scoort meer dan menig swingende brother en sleept zijn club nu al een paar jaar achtereen eigenhandig naar de play-offs. Dirk brengt geen spektakel, maar schiet met scherp. En dat kun je in deze NBA Live 07 ook. De vele mogelijkheden die de verbeterde freestyle controle je geeft, zorgen ervoor dat je prima in staat bent om je vrij te dribbelen/bewegen voor een schot. Zelfs de nieuwe besturing bij de strafworpen werkt goed, het is de meest natuurlijke die ik ooit in een basketbal-game heb gezien.



NEXT GEN?

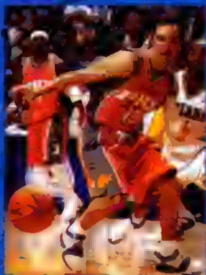
De Xbox 360-versie van NBA Live 06 was als een basketbal op je gestrekte vinger: extreem pijnlijk. Helaas heb ik de 360-versie niet kunnen spelen en kan ik dus niet nagaan of het dit keer wel goed komt. Ik ga er echter van uit dat EA geleerd heeft van zijn fouten.

HALEN ALS:

- Je een decoder hebt om NBA te kijken
- Je vindt dat de combinatie voet + bal voor mietjes is
- Mario Basketball je nét wat te vernieuwend is.

POINT GUARD: STEVE NASH, PHOENIX SUNS

Ziet er uit als een a-sportieve hippie, maar is al een paar jaar de beste speler van NBA. Dankzij z´n boerenslimheid. Hij ziet elk gaatje in de verdediging, weet zich vaak tussen de lange mannen door naar de basket te wurmen en is de meester van de defense en de steals. Met de intelligentie van NBAL07 zit het ook meer dan goed. Posities worden overgenomen, er wordt gedubbelteamed, goed uitgeblokt in de verdediging en de CPU zoekt de vrije man. Ook je eigen team is via de D-pad en vele instelbare patronen goed naar de hand te zetten.

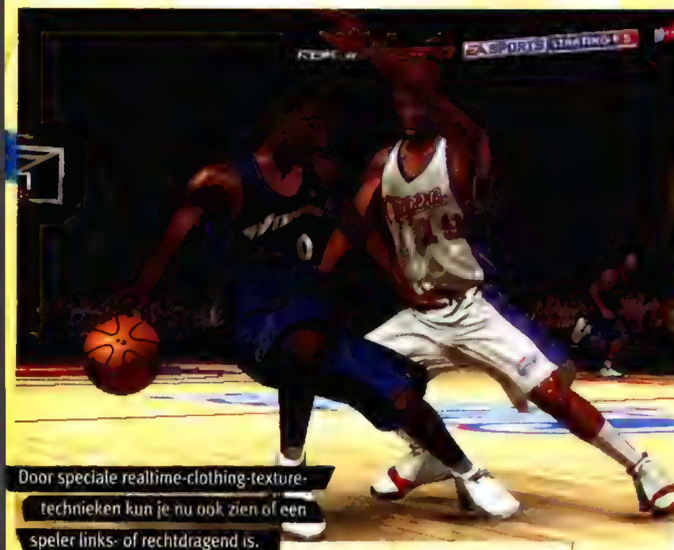


SHOOTING GUARD: ALLEN IVERSON, PHILIDELPHIA 76´ERS

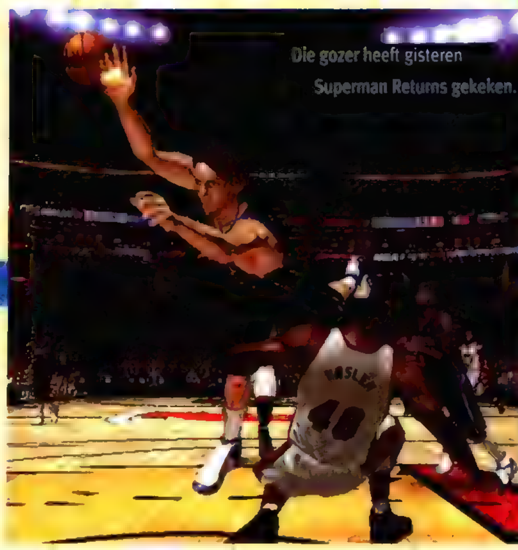
Mijn held. Klein (net als ik), slim (ach), lenig (ooit), ijzersterk schot (eeeh) en voor de duvel niet bang (mwow). Maar ook oervervelend (yup) als ´ie zijn dag niet heeft, want het woord ´afspelen´ komt niet in zijn vocabulaire voor. En die twee kanten zien we helaas nog steeds in NBA Live 2007. De actie en animatie zijn vet, maar soms gebeuren er toch weer rare dingen. Met name in de hoogste moeilijkheidsgraad lijkt het of jouw bal er gewoon niet in mag, terwijl de CPU ze allemaal maakt. Swoosh, daar gaat de Gold Award!







Door speciale realtime-clothing-texture-technieken kun je nu ook zien of een speler links- of rechtdragend is.



Die gozer heeft gisteren Superman Returns gekeken.

CONCLUSIE

NBA Live 07 brengt b-ball zoals ik de sport graag zie: fysiek, slim, snel, afwisselend, spectaculair, tactisch sterk en vol actie. EA gaat sport steeds meer begrijpen (zie ook FIFA).



JJ

SCORE **86**

Speelbaar tot begin volgend NBA-seizoen.

XBOX (TESTVERSIE) / X360 / PS2 / PS3 / PSP / PC
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+

NINTENDO & WORLD OF SOCCER

free record shop



149,99

NINTENDO DS LITE
VERKRIJGBAAR IN ZWART EN WIT

GRATIS PC GAME PAARDEN CROSS OP=OP



39,99

PAARD IN GALOP

GRATIS PC GAME PAARDEN CROSS OP=OP



29,99

MIJN DIERENPENSION



44,99

SUPER MARIO BROS



44,99

NINTENDOGS: DALMATIAN



44,99

SIMS 2: HUISDIEREN
OOK VERKRIJGBAAR OP PS2/GBA/ GAMECUBE EN PSP

VERWACHT 28 SEPTEMBER



VAN 32,99 VOOR 29,99

42 ALL-TIME CLASSICS



VAN 32,99 VOOR 29,99

BIG BRAIN ACADEMY



VAN 32,99 VOOR 29,99

BRAIN TRAINING



6,99

WORLD OF SOCCER STARTERS DECK
BEWAARMAP MET SPELUITLEG EN CD-ROM MET GAME EN 12 KAARTJES

WORLD OF SOCCER

ONLINE GAME MET TRADING CARDS

VERZAMEL ALLE KAARTEN, MANAGE JE EIGEN CLUB EN WORD DE BESTE ONLINE-VOETBALLER VAN NEDERLAND!





2,99

WORLD OF SOCCER BOOSTERPACK
INHOUD: 6 TRADING CARDS



VOORDEEL MET JE VIG CARD !

POWERED BY CAZ!

POWER STONE COLLECTION

STEVEN SPEELT MET Z'N VIEREN

„DIT WORDT DE SUPER SMASH BROTHERS VAN DE PSP"

De Dreamcast van Sega was een geweldige console. Power Stone was een geweldige game voor die geweldige console. De geweldige Steven ging met een verzamelversie van het geweldige Power Stone voor de geweldige PSP aan de slag. En hij vond 'm geweldig.

Het recept van Power Stone is erg simpel. Je neemt vier spelers, plaatst deze in levels gevuld met genoeg gelegenheden om vroegtijdig tot je einde te komen, en geeft ze verscheidene combo's en speciale aanvallen mee.
Inderdaad, dit was de Super Smash Brothers van de Dreamcast. En nu wordt het de Super Smash Brothers van de PSP.
Het grootste verschil met SSB is dat de actie driedimensionaal is, dankzij een vogelvlucht-camera die ditmaal in drie standen is te zetten.

KRACHTSTENEN

Zoals de titel al aangeeft betreft het hier een collectie, en wel van deeltje één & twee, aangevuld met wat extraatjes.
De titel geeft ook aan dat krachtstenen in dit spel een belangrijke rol spelen. Heb je drie van die stenen veroverd, dat kun je korte tijd even bizarre als heftige krachten gebruiken. Geloof me, als een tegenstander deze krachten tot zijn beschikking heeft wil je niet bij hem in de buurt komen.
Jammer genoeg beperkt het eerste deel zich tot twee spelers in de multiplayer mode, terwijl het tweede deel wel de volle vier deelnemers toestaat.
Helemaal geweldig aan deze bundel is dat slechts één speler de game in zijn bezit hoeft te hebben, de overige drie spelers kunnen de game (tijdelijk) naar hun PSP downloaden.

POWERSTONE COLLECTION =

HALEN ALS:

- Je veel met je PSP tegen anderen speelt
- Je de game op de Dreamcast had overgeslagen
- Het idee van Super Smash Bros in 3D je wel aanspreekt

Ook in de wereld van Powerstone heeft Link veel vrouwelijke fans.

Met het promotieschip wilde Libresse vooral de nieuwe lijn van roodgepunte tampons onder de aandacht brengen.

VAKER VECHTEN MET Z'N VIEREN

[illegible]

WIE NOEMDE MIJ HIER EEN PINDAROTSJE?

CONCLUSIE

Beide Power Stone-delen hebben hun charme enkele jaren na de initiële releases nog [illegible] loren, zien er dankzij het PSP-schermpje be[illegible] uit dan ooit, en komen [illegible] tot hun recht. Deze ports zijn [illegible] interessant voor solo gamers.

STEVEN SCORE 81

[illegible]

12+






DRAMA'S EN VERRASSINGEN WORLD CYBE

De avond van 31 augustus zal de vele fans van eSports in Nederland nog lang heugen. En niet alleen omdat de pers (eindelijk) massaal was uitgerukt om te berichten over één van de snelstgroeiende sporten van het moment. Het was ook de avond dat een van de beste spelers van de wereld onderuit ging tegen een piepjong mannetje met stalen zenuwen.

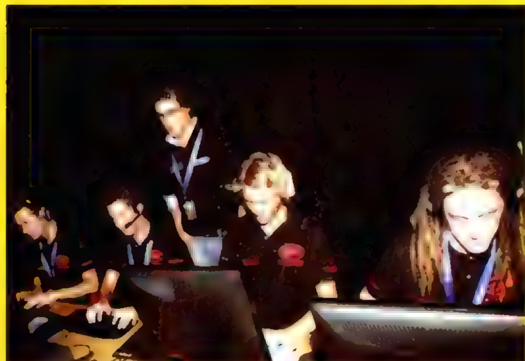
VOL OFF CORSO ZIET KING TUUR



Een goed sporttoernooi hoort gepaard te gaan met de nodige sensatie. En de nationale finales van de WCG 2006 bevatte die sensatie. Een wereldtopper vloog eruit, de wedstrijd bij FIFA liep uit op een onverwachte slachtpartij, de vriendenstrijd bij Dead or Alive 4 werd gewonnen door de gamer die geen Xbox 360 had en zo kunnen we nog wel even doorgaan. De zeshonderd man in de zaal hebben zich dan ook niet verveeld.

COUNTER-STRIKE (PC)
FINALE: DIGITALMIND VERSUS DIGITAL-PLASA
UITSLAG: 16 -10

Echt heel erg spannend wilde het maar niet worden bij de finale Counter-Strike. Daarvoor had DigitalMind te snel een 5-0 voorsprong genomen. Digital-Plasa deed absoluut wat het kon en had af en toe een leuke serie, maar het gebrek aan trainingstijd brak de spelers op. CS is nu eenmaal een game die je pas echt goed kan spelen als je er vele, vele uren oefening per week in stopt. DigitalMind zal dan ook een zware dobber gaan krijgen in Monza, aangezien CS een van de meest gespeelde games is in veel landen en er veel doorgetrainde topteams komen.





DEAD OR ALIVE 4 (XBOX360)
FINALE: WOUTER STRANKINGA AKA KNIGTS*KRYE VERSUS PASCAL A.J. WIENTJES AKA KNIGHTS*DOKU
UITSLAG: 3-2

Een heuse broederstrijd. Twee clanmaten moesten het tegen elkaar opnemen. En zoals verwacht wordt het dan spannend, aangezien de één precies van de andere weet wat zijn moves zijn. Met 3-2 trok Krye uiteindelijk aan het langste eind. Zijn combo's bleken net ietsje beter getimed dan die van Doku. Vreemd wel dat de winnaar al een tijd geleden zijn Xbox 360 had verkocht. Hoe moet dat nu aflopen in Monza...

PROJECT GOTHAM RACING 3 (XBOX360)
FINALE: ARTHUR "KING TUUR" VANKAN VERSUS WOUTER "HANDEWASSER" VAN SOMEREN
UITSLAG: 0-2

De kenners hadden het al een beetje voorspeld, maar voor velen was het desalniettemin een enorme verrassing. King Tuur werd in de finale met 2 - 0 verslagen door het 14-jarige supertalent Handewasser. En dat allemaal een uur nadat King Tuur op het Acht Uur Journaal nog was neergezet als één van de beste gamers van de wereld. Er rust nu dus een flinke druk op de frêle schouders van Handewassertje aangezien hij wel de huidige Europees kampioen heeft verslagen. Er zal dus op hem worden gelet.
Beide wedstrijden waren een kopie van elkaar. Handewasser pakte al snel de kop en stond die daarna, mede door wat kleine stuurfoutjes van King Tuur, niet meer af. Na afloop meldde de Tuur dat ie te weinig had geoefend en hij daardoor te weinig risico's nam. En op te weinig oefenen kon je Handewasser niet betrappen. Hij had in de weken voor de finale 58 uur per week PGR 3 gespeeld. Wat resulteerde in twee briljante foutloze races.



BIJ NATIONALE FINALE
R GAMES
NDERUIT GAAN





DIT ZIJN DUS DE MANNEN DIE NAMENS TEAM NL ONZE EER IN MONZA GAAN VERDEDIGEN:
- Counter-Strike: DigitalMind
- Project Gotham Racing 3: Wouter "Handewasser" van Someren
- Dead or Alive 4: Wouter Strankinga aka Knigts*Krye
- Need for Speed: Most Wanted: Steffan "Steffan" Amende
- FIFA 06: Robert "H2KIRvK" van Kleeff
- Warcraft III: Frozen Throne: Manuel "4K.Grubby" Schenkhuizen

SPELERS ZIJN BLIJ MET SYNCMASTER 931C

De spelers op de nationale finale kregen voor het eerst de beschikking over de splinternieuwe SyncMaster 931C beeldschermen met de snelste responstijd van 2 milliseconde en een zeer hoge contrastwaarde van 2000:1. En iedereen was erover te spreken. Deze monitor, die in september op de markt komt, is de officiële wedstrijd-LCD-monitor op de WCG finale in Monza. Om optimaal voorbereid te zijn op de finale kregen alle winnaars van Samsung een SyncMaster 931C zodat ze alvast kunnen wennen.

Voor meer informatie: www.samsung.nl





NEED FOR SPEED: MOST WANTED (PC)
FINALE: STEFAN "SERIOUS.MADDOG" TIMMERMANS VERSUS STEFFAN "STEFFAN" AMENDE
UITSLAG: 0-2

Van te voren dacht iedereen dat het een spannende race zou gaan worden tussen MaDDoG en Steffan. Immers MaDDoG staat al een tijdje bekend als een van de topspelers van Europa. Maar met name dankzij twee bloedsnelle 'boost'-starts kon Steffan steeds een voorsprong nemen die hij niet meer afstond. Helemaal niet omdat MaDDoG ging forceren om de achterstand in te lopen, wat resulteerde in een aantal foutjes. En iedereen die in Off Corso is geweest weet nu dat één fout bij dit soort gamers vrijwel meteen 'game over' is.

FIFA06 (PC)
FINALE: ROBERT "H2KIRVK" VAN KLEEFF VERSUS PATRICK "H2KIROLLO" ROL
UITSLAG: 6-1

Van te voren verwachte men een leuke, open match tussen RvK en Rollo. De twee spelen immers wel vaker tegen elkaar (clan-leden) en dan gaat de strijd vaak gelijk op. Beide kozen voor Brazilië (het favoriete team van zo´n beetje elke FIFA-speler) en tot de 1-1 rond de 45ste minuut was de spanning voelbaar. De 2-1 in de blessuretijd bleek echter de nekslag te zijn. Want na rust denderde RvK vooral via de buitenkanten over Rollo heen. Waarbij de 6-1, een stift vanaf bijna de middellijn, de ultieme vernedering opleverde. Lullig voor de talentvolle Rollo, maar dit was wel eSports op zijn best. Geen klef vriendengedoe, maar gewoon laten zien wie er de beste is.





WARCRAFT III: FROZEN THRONE (PC)
FINALE: MANUEL "4K.GRUBBY" SCHENKHUIZEN VERSUS KEVIN "FNATIC.ROTTERDAM" VAN DER KOOI
UITSLAG: 2-0

RotterdaM gaf voor de match aan dat hij met 2-0 zou gaan winnen. Ballen kun je dit talent dus zeker niet ontzeggen. En had hij niet pas geleden nog van Grubby, de nummer één van de wereld en onlangs gekozen tot eSporter van het jaar, gewonnen? Helaas liep de wedstrijd wat anders. Mogelijk had de lange dag RotterdaM vermoeid, want hij kreeg zijn strategie niet goed aan de gang. En Grubby? Voor hem was het ´another day at the office´. Professioneel stond hij alle pers te woord, las hij onverstoord een boek en won en passent zijn beide matches met overmacht. Een gouden plak ligt in Monza in het verschiet!

Foto's: Paul Ridderhof

JOINT TASK FORCE

JAN WORDT GEVOLGD DOOR DE MEDIA

"DE WITTE AUTOBUSJES ZIJN NIET GEVULD MET ZELFMOORDMANIAKKEN, MAAR MET CAMERAPLOEGEN."

Moderne oorlogsvoering komt tegenwoordig live via televisie en internet onze huiskamer binnen. Jan onderging in Joint Task Force hoe het is om te strijden met de camera's van de wereldpers in zijn nek.

JOINT TASK FORCE =



Zoals jullie in mijn special report in het vorige nummer al lazen, is Joint Task Force een tactisch oorlogsspel met een overtuigend realistisch uitgangspunt. Realisme dat overigens nooit de fun-factor in de weg staat.
In plaats van het bekende naar goud graven, naar ijzer delven en hout hakken krijg je in JTF fondsen van de internationale regeringen die de JTF – een alternatief VN Leger – steunen en uitzenden.
Als je goed genoeg presteert - denk hierbij aan het innemen van vliegvelden, het afzetten van warlords en het opblazen van terroristische netwerken - krijg je steeds meer geld om een compacte oorlogsmachine op te zetten.

HOPELIJK HEBBEN ZE NU WAT MEER BEGRIP VOOR ONZE KIJK OP DEZE KWESTIE.

MOSKEE IN DE AS

Het is best spannend om in de wereld van JTF te opereren. Vijandelijk vuur kun je altijd en overal verwachten. En let ook goed op de witte autobusjes. Deze busjes zijn niet gevuld met zelfmoordmaniakken, maar met cameraploegen van grote tv-stations die de strijd scherp in de gaten houden.
Maak je teveel burgerslachtoffers of leid je teveel verliezen, dan daalt het vertrouwen in je oorlogsmissies, en daarmee daalt ook het beschikbare geld om versterkingen in te laten vliegen.
Het is dus niet aan te raden meteen een moskee in de as te leggen. Heb je echter betrouwbare informatie dat er een dozijn Osama Bin Laden's zich in de moskee heeft verschanst, dan kun je met goed fatsoen een bommenwerper bestellen.

HOOP SCHROOT

Ik had het daarnet bewust over een compacte oorlogsmachine, want met dertig tanks de vijand uitroken is er niet bij. Zo'n game is JTF absoluut niet. Met tankrushes kom je sowieso niet ver. Storm je met twee tanks te ver vooruit, dan duiken er opeens twee rebellen op met een bazooka. Een paar hits, en je tankdivisie is veranderd in een hoop schroot.
Je doet er veel beter aan om steeds kleine stapjes te zetten, de omgeving te scouten, de vijand stap voor stap uit te schakelen.
Daarbij kun je zelf je route bepalen en gaan al spelende nieuwe plekken op de kaart 'open'. Waarna op eerder bezette gebieden soms weer de vlam in de pan kan slaan en je terug moet om alsnog orde op zaken te stellen.
JTF daagt je de hele tijd uit en geeft je tegelijkertijd een overdosis aan tof oorlogstuig om mee te spelen.

MOOI

JTF is echt een RTS van een nieuwe generatie. Inhoudelijk maar ook uiterlijk is het genieten geblazen. Huizen en gebouwen kunnen (deels) aan stukken worden geblazen, rookwolken doemen op en units en voertuigen zijn rijkelijk bedeeld met animaties. Check dus tijdens het spelen goed de omgevingen want het spel zit vol grafische details om van te smullen.


Als je een kleine piemel hebt, kun je altijd nog tankbestuurder worden.


TOCH WEL LASTIG HOOR, DAT WE GEEN TOILET AAN BOORD HEBBEN.



HALEN ALS:

- Als je echte tactiek zoekt in strategy games
- Als je houdt van realisme in strategy games
- Als je graag terroristen in de pan hakt

OM DE HOEK

Ik ben best een beetje trots op Joint Task Force. Deze tactische strategy game heeft namelijk een Nederlands tintje. Uitgever HD Interactive in Amsterdam treed op als uitvoerend publisher. Vincent van Diemen van HD zit namelijk de helft van de week in Boedapest om eveneens als producer de scepter te zwaaien over deze game. Hij stuurt de mannen van Most Wanted Entertainment en bepaalde het afgelopen jaar in overleg met de programmeurs de richting van de game. Bovendien is Most Wanted Entertainment eigendom van het Amsterdamse bedrijf dat echt letterlijk bij mij om de hoek is gevestigd. Maar ook als ik niet door deze persoonlijke, chauvinistische bril kijk, zie ik in Joint Task Force gewoon een verdraaid goede game.



CONCLUSIE

JTF is een fraai staaltje tactische gameplay in een realistisch, overtuigend oorlogsdecor.

JAN — SCORE 84

Na 20 uur is het einde van JTF nog lang niet in zicht. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de multiplayer.

MOST WANTED ENTERTAINMENT / VIVENDI GAMES
JOINT TASK FORCE
PC
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12+

GAMEXPO & POWER UNLIMITED PRESENT:



HET GROOTSTE GAME-EVENT VAN DE BENELUX



DE NIEUWSTE GAMES SPEELBAAR!

* Wii ligt half november in de winkels, dus...
* Xbox 360 toont de tweede generatie games.
* PC laat zien waarom het nog steeds het grootste platform is.
* Handheld (DS & PSP) belangrijker dan ooit.
* Games markt.
* Enorm podium met volop entertainment.
* Showmatches & finales tussen nationale & internationale topgamers.
* TMF Game Awards 2006.
* Live opnames Gamekings.
* Free Goodies.
* De lekkerste boothbabes.
* Naast games ook movies, Xtreme sports, high image goods.

GROTER, BETER EN UITGEBREIDER DAN GAMEPLAY 06 GA JE HET DIT JAAR NIET KRIJGEN : 12.000 M² GAMES, GAMES EN NOG EENS GAMES. WAT DACHT JE VAN DE NIEUWSTE GAMES EN NEXT-GEN CONSOLES? GROTERE STANDS, MEER DEMOPODS, MEER SPEKTAKEL, EN BETERE SHOWS!

24 ★ 25 ★ 26 NOVEMBER 2006
JAARBEURS UTRECHT

WWW.GAMEPLAY.NL

KAARTEN KOOP JE NU BIJ FREE RECORD SHOP, TICKETBOX OF GAMEPLAY.NL



CREATIVE

stichting nationale platenbon















MAXIM



BUZZ JUNIOR: JUNGLE PARTY

“EEN BEETJE NAGEAAPT VAN MARIO PARTY, MAAR DAN ZONDER DE SPELBORDEN.”

JURJEN JUNIOR OP SAFARI

Na de overdosis apen op de pagina’s van Maarten (zie pag. 60), ging Jurjen ook aan de haal met die gekke primaten. Voor het testen van Buzz Junior slingerde Donkey Jurjen door een jungle vol minigames, op de staart gevolgd door zijn eigen ‘Diddy Kong’.

Sinds een jaar woon ik samen met een vriendin waar al een zoontje aan hing, en dit semi-zoontje van mij heet Max. Max is inmiddels acht jaar oud, bijna negen. Hij houdt van Bionicles, Pokémon-kaarten en de gruwelijke jongensband Topstars.
Da’s eigenlijk best leuk zo’n kind in huis. Allereerst heb ik altijd iemand bij de hand om de werking van bepaalde videogames op te testen, zoals goede make-up wel wordt getest op apen in Poolse laboratoria. Daarnaast kan ik natuurlijk ook een multiplayer-game tegen Max beginnen als ik chagrijnig ben en zin heb om even vet te winnen. Al is dat laatste inmiddels niet meer zo vanzelfsprekend.

NIJLPAARDEN

Buzz Junior bedienen Max en ik met de zogenaamde Buzzers, speciale controllers met elk een grote rode drukknop en vier kleinere gekleurde knoppen erop. Er zitten vier van die Buzzers bij Buzz Junior.
De Buzzers worden gebruikt om minispelletjes te spelen in Jungle-achtige omgevingen. Ik moet bijvoorbeeld zo lang ik durf mijn hoofd in de bek van een leeuw houden door de grote rode knop ingedrukt te houden. Of met de vier kleinere gekleurde knopjes aangeven welke van de vier nijlpaarden anders is gekleed dan de rest. Als ik dit als eerste doe, krijg ik de punten. Als Max eerder is, gaan de punten naar hem.
We kunnen kiezen voor lange of korte reeksen spelletjes die we vervolgens zonder verdere poespas voor de kiezen krijgen. Een beetje nageaapt van Mario Party, maar dan zonder de spelborden.

BUZZ JUNGLE: JUNIOR PARTY





Geweld in games, je kunt het kinderen niet jong genoeg bijbrengen.



Het schokkende bewijs dat ook leeuwen op huidskleur discrimineren.

GROTER EN SLIMMER

Tot mijn spijt en schaamte is Max inmiddels zo bedreven in Smash Bros Melee dat ik nauwelijks nog een potje van hem kan winnen. In Buzz Junior gaan we aardig gelijk op, maar kan Max het uiteindelijk toch niet van mij winnen. Dat voelt goed, om zo’n kind te verslaan.
Volgens hem komt dat doordat ik ‘groter en slimmer’ ben. Volgens mij omdat ik de meeste spelletjes al veel vaker heb gespeeld, in de een of andere vorm. Dat spelletje Regendans bijvoorbeeld, da’s gewoon Dance Dance Revolution, maar dan met een aap. In de regen.
Om heel eerlijk te zijn vind ik Buzz Junior nogal een zoutloze toestand, maar ik ben natuurlijk ook niet de doelgroep. Terwijl ik dit tik, zit Max tegenover me te oefenen, en hij blijft maar babbelen over wat hij allemaal doet en heeft gehaald, met een rode gloed op zijn wangen.

BEESTENBENDE

Ik heb geen zin om nog meer van die apenkoppen naar mijn speelkamer te halen, maar het is me wel duidelijk: zet vier van die koters aan de knoppen en je hebt een joelende beestenbende.
Persoonlijk vind ik het een beetje gemakkelijk scoren, al die fragmenten uit eerdere hits in een nieuw, vlot jasje gestoken, maar Max is er helemaal weg van.
Wat dat betreft is Buzz Junior het equivalent van een muziekgroep als Topstars.

HET OORDEEL VAN MAX (BIJNA 9)

Max: “Het leukst vind ik Bubbelbad. Je moet dan zo lang mogelijk een scheet laten in een bubbelbad, maar als de grote aap het ziet krijg je een klap. Ik vind Eekhoorns Meppen niet zo leuk. Je moet dan zo snel mogelijk een kleur indrukken om de eekhoorn met de hamer te slaan. Dat spel kende ik al, in Spanje op de camping had ik dat wel eens in het echt gedaan, dan vond ik veel leuker. Ik vind de beelden van dit spel mooi, en soms moet ik ook lachen om de grapjes. Er is eigenlijk niets aan dit spel wat ik niet zo leuk vind.”



HALEN ALS:

- Je een acht jaar (bijna negen) bent of je zo voelt.
- Je het leuk vindt om wedstrijdjes met andere kinderen te doen.
- Je hele leven draait om het spelen van minigames en de rest je geen aap kan schelen.



Vreemd hoor, alleen die oranje aap heeft een piemel.

Anale seks in het bubbelbad is niet aan elke aap besteed.

CONCLUSIE

Ik had het allemaal al eens gezien of gedaan, maar dat betekent niet dat dit een slecht product is. Max (8 jaar oud, bijna 9) vond het allemaal leuker dan ik had verwacht.



JURJEN

SCORE **65**

In je eentje ben je binnen een uur uitgespeeld, met een twee tot vier spelers bieden de veertig minigames genoeg voor een avond of acht, bijna negen, aan dolle pret.

3+

PLAYSTATION 2
SCEE / SONY
1 - 4 SPELERS



CHECK WWW.GAMEPLAY.NL!

GamePlay

24, 25 & 26 NOVEMBER JAARBEURS UTRECHT

12.000 M2 GAMES, GAMES EN NOG EEN GAMES

- [illegible]
- De Wii [illegible] winkels, dus [illegible]
- Xbox 360 [illegible] game [illegible]
- PC [illegible] steeds het grootste platform [illegible]
- Handheld (DS & PSP) [illegible] dan ooit op Gameplay [illegible]
- Grote gamesmarkt [illegible] prijzen (nieuw & tweedehands)
- Groot podium [illegible] tainment
- [illegible]
- TMF Game Awards 200[illegible]
- Grootste PU-stand ooit
- Live opnames Gamekings
- Free Goodies
- [illegible]

Voorheen had je in november twee grote gamevents: Power Unlimited Gameplay en Gamexpo. Nu is er nog maar één: Gameplay 06, een samenwerkingsverband tussen beide events. En het gaat groter dan ooit worden! Inmiddels hebben Sony, Microsoft, Nintendo, EA, Midway, Activision, THQ en Ubisoft al aangekondigd aanwezig te zullen zijn. En dat doen ze met stands die vele malen groter zijn dan de stands van vorig jaar. Spektakel gegarandeerd dus!

KAARTVERKOOP

[illegible] augustus aanstaande bij Free Recordshop [illegible] verkooppunten van Ticketbox. Een dagkaart kost [illegible] euro, een combikaart voor de zaterdag en zondag [illegible] is 22,[illegible] euro. [illegible]

NEDERLAND HEEFT VOORTAAN NOG MAAR ÉÉN GAME-EVENT DAT ER TOE DOET: GAMEPLAY 06!

TMF POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GAME AWARDS

Het is weer de hoogste tijd om te bepalen wat de beste games en spelcomputers van het afgelopen jaar waren. Oftewel: wie ontvangt er in november op Gameplay 06 de prestigieuze TMF Game Awards.

Het gaat er de komende tijd weer om spannen. Wie zijn straks de grote winnaars en wie piest er in de Jaarbeurs net naast het spreekwoordelijke potje? Heeft de Xbox 360 al genoeg goodwill verzamelt om de verrassende winnaar van vorig jaar, de PC, te verslaan? Gaat GTA weer scoren met Liberty City Stories op de PSP? Beleven de Brain Trainer-games nu echt hun doorbraak op de DS of blijven de prijzen voor 'echte' games als Super Mario Brothers? Kan een Tombraider dankzij de massa winnen of gaan de Awards naar hardcore games als Black of Hitman: Blood Money? Welke handheld is meer populair, de PSP of de DS? Gaat de giga verkopende voetbalgames FIFA 06 of Pro Evolution Soccer 5 een keer scoren? Wordt Oblivion de winnaar op de 360 of was Ghost Recon vetter?

Alleen jullie kennen het antwoord!

UITSLAG TMF GAME AWARDS 2005

Beste PC-game: Battlefield 2
Beste PS2-game: GTA: San Andreas
Beste NGC-game: Resident Evil 4
Beste nieuwe hardware: Xbox 360
Beste Xbox-game: Halo 2
Beste handheld-game: Zelda the Minish Cap
Beste online-game: World of Warcraft
Beste spelcomputer: PC
Beste game [illegible]: GTA: San Andreas

DE CATEGORIEEN

BEST PS2

BEST XBOX

BEST XBOX 360

BEST PC

BEST GAMECUBE

BEST DS/GBA (SP)

BEST PSP

BEST ONLINE GAME (ALLE PLATFORMEN)

BEST SPELCOMPUTER:

1. PS2
2. XBOX
3. XBOX 360
4. PC
5. GAMECUBE

BEST HANDHELD:

1. PSP
2. GBA (SP)
3. DS (LITE)
4. MOBIEL

HOE WERKT HET STEMMEN

Heel simpel. Ga naar www.tmfgameawards.nl of www.powerunlimited.nl en tik daar bij elke gamecategorie de game in die jij het tofst vond op de desbetreffende console. Je mag echt alles invullen zo lang het maar op een zilveren schijfje of een cartridge staat en tussen november 2005 en oktober 2006 is uitgekomen. Bij de categorieën 'Best spelcomputer' en 'Best handheld' vink je jouw favoriet aan. Uit al jullie stemmen komen vervolgens per categorie drie genomineerden voort. In de maanden oktober en november kunnen jullie je daar vervolgens weer helemaal lijp op stemmen.

NIET LULLEN, GEWOON STEMMEN!!!

DE WEDEROPSTAND

De N-Gage is een stille dood gestorven. Betekent dit het einde van Nokia's gameplannen? Nee, niet echt. De N-Gage is inmiddels dood en begraven, maar Nokia is geenszins van plan een punt achter haar gameplannen te zetten.

Langzaam zal de telefoon van N-Gage uit het straatbeeld verdwijnen. De consoletelefoon, om het zo maar even te noemen, is geschiedenis. Een stukje geschiedenis waar Nokia veel van heeft geleerd.
Toch, games zijn een belangrijke inkomstenbron en Nokia zal die niet zo maar laten schieten. Nokia is dood, lange leve het nieuwe Nokia.

In 2007 zal Nokia weer van zich laten horen op het 'mobile games'-vlak, en dan kun je het volgende verwachten. De eerste grote verandering die Nokia 'nieuwe stijl' gaat invoeren is het online aanbieden van games en de 'over the air' download. Op deze wijze zorgt men ervoor dat er geen kosten hoeven te worden gemaakt voor retailers. Ook zorgt men ervoor dat de ontwikkelkosten en distributiekosten lager zijn.

Er zal geen nieuwe N-Gage telefoon komen, noch zal er een echte gamephone verschijnen. Wel zal Nokia met software komen om het spelen op een mobieltje te ondersteunen.
De applicatie 'Play' zal geïntegreerd worden in de hele structuur van de nieuwe generatie Nokia-telefoons. Met Play kun je straks gebruik maken van alle mogelijkheden die N-Gage Arena ook had. Kortom, zonder problemen multiplayeren op je mobieltje. Ook kun je straks nieuwe N-Gage games en demo's downloaden.
Vooralsnog heeft Play ongeveer dezelfde structuur als N-Gage. Of de naam Play daadwerkelijk gebruikt gaat worden is nog niet zeker, maar de naam N-Gage zal Nokia in ieder geval graag en ver achter zich laten.



GAMES

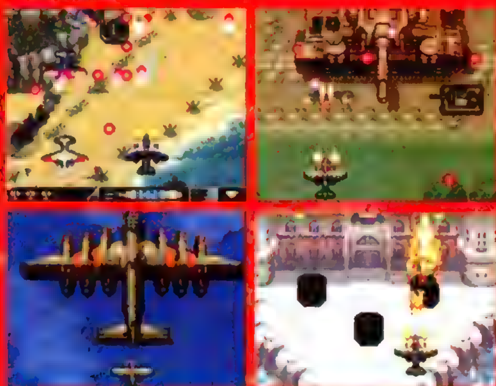
* (prijzen variëren. Vanaf ± 3 euro via 0900 of ± 4 euro via SMS)

AIR STRIKE 1944

GAMELOFT - WWW.GAMELOFT.COM

Een heerlijke shooter die zich afspeelt in een soort post apocalyptisch 1944. Een beetje geschiedenis en een heleboel fantasie.
De game is voorzien van een autofire-functie. Wat betekent dat je alleen maar het vliegtuigje in het oog hoeft te houden om deze door de vele kogelregens heen te loodsen.
Het kan er namelijk nogal eens hectisch aan toe gaan, waarbij de roze gekleurde kogels je om de oren vliegen. Dan is het wel zo prettig dat je ondertussen niet de hele tijd ook nog op de schietknop moet rammen.
Het wordt er echter wel een stuk makkelijker op. Ook al doordat je oneindig veel credits hebt. Een uitkomst als je niet van Game Over-schermen houdt.

SCORE 7



DE SIMS 2

EA - WWW.EAMOBILE.COM

Het virtuele poppenhuis is er nu ook op de mobiel en het speelt ook nog eens zoals het moet. Oke, het spel is aan de trage kant (maar dat ligt voornamelijk aan het telefoonmodel), maar verder werkt het uitermate goed. Het zijn de ouderwetse Sims-zaken waar je rekening mee moet houden, eten, vermaak, hygiëne, dat soort dingen. Wel jammer dat je niet zelfstandig een Sims-huisje in elkaar kunt knutselen, maar dat je enkel met opdrachten werkt. De echte Sims-fans zullen hier niet warm voor lopen, maar voor de rest biedt deze game volop vertier in tent of trein.

SCORE 7



2006 REAL FOOTBALL

GAMELOFT - WWW.GAMELOFT.COM

Hij is inmiddels alweer een tijdje uit, maar we wilde jullie deze game niet onthouden. We durven dit zelfs de PES voor de mobiele telefoon te noemen. Tenminste, zolang PES nog niet verkrijgbaar is, is dit je beste keus.
2006 Real Football heeft een aantal licenties en dus de echte namen van een aantal landenteams en clubteams. Helaas zitten er geen Nederlandse clubs bij.
Wat betreft de speelbaarheid, het is een beetje priegelen in het begin. Om het optimale uit de game te halen dien je te voetballen met de toetsen en niet met de pookjes die op de nieuwste mobieltjes zitten. Maar eenmaal onder de knie, is het genieten geblazen.

SCORE 9



(games werden getest op een Sony-Ericsson D750i en een Samsung SGH-D600)



ING VAN NOKIA

TELEFOON CHECK

In deze rubriek beoordelen we de telefoons niet alleen op functionaliteit maar ook op de mogelijkheden wat betreft gamen.

NOKIA N70

SUPER GAMEPHONE

De N70 is een beetje in mijn hart geslopen. Normaal ben ik iemand die van sexy apparaten houd. Je weet wel, zo'n Samsung E900 met van die fijne touch-knopjes, of een witte PSP of DS lite, en natuurlijk een iPod nano en een iBook. Dus in dat licht past de N70 niet echt bij me. Maar goed zoals de Engelsen het zeggen; It has grown on me. En dat is erg positief.

De N70 is namelijk een heerlijk telefoontje. Hij ligt lekker in de hand. De toetsjes zijn weliswaar wat klein maar dat betekent wel dat het schermpje lekker groot is. De menustructuur is even wennen, zeker als je net als ik het heerlijk overzichtelijke Samsung- of Sony Ericsson-menu gewend bent. Maar dit is een kwestie van 'even wennen'.



De 2.0 Megapixel camera maakt foto's van een goede kwaliteit. Helaas zit er geen autofocus op de telefoon, waardoor het nogal eens voorkomt dat je onscherp schiet.

De N70 is een ster waar het de gamende-gebruikersvriendelijkheid betreft. Om nog maar te zwijgen van het aanbod aan games. De N70 wordt door alle grote mobile game uitgevers ondersteund, en dat levert een gigantisch aanbod op.

Niet alleen de bekende 2D-games maar ook heel veel 3D-games, en met name die laatste groep komt erg goed tot zijn recht. De N70 is namelijk een uitstekende telefoon voor 3D games, met animaties die soepeler verlopen dan je zou verwachten.

De N70 mag er dan wat minder sexy uitzien, hij maakt dat meer dan goed met zijn game-mogelijkheden.

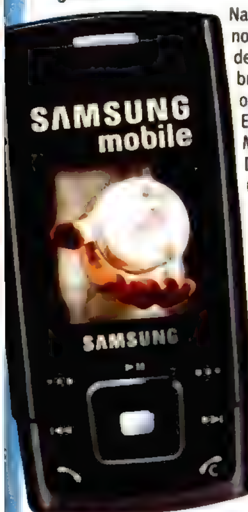
JEROEN

SAMSUNG E900

OVERZICHTELIJK SEXY

Met touch beauty heeft Samsung een uitstekende campagne opgestart voor deze uitermate mooie telefoon. Het lijkt een beetje op de Chocolate van LG (die er inmiddels ook in maagdelijk wit is), maar dan met wat mooiere rondingen. Deze slide phone is voorzien van touch-knopjes. Als het schermpje omhoog wordt geschoven lichten menu, contacten en de twee telefoonsymbooltjes voor opnemen en onderbreken op. Dit ziet er natuurlijk bijzonder fraai uit.

Door simpelweg je vinger lichtjes op - bijvoorbeeld - het menu-icoontje te plaatsen, wordt je vrij snel naar een overzichtelijk menu gestuurd. De schermen die je vanuit dit menu kunt bereiken worden allemaal ook netjes en duidelijk in beeld gebracht.



Naast deze super sexy touch-knopjes, bezit de E900 ook nog eens een goede 2.0 Megapixel camera. Helaas heeft deze ook een klein nadeel en dat is - alweer - het ontbreken van een autofocusknop. Het zijn misschien onbenullige zaken, maar wel zaken waar de Sony Ericsson-gebruiker geen last van heeft.

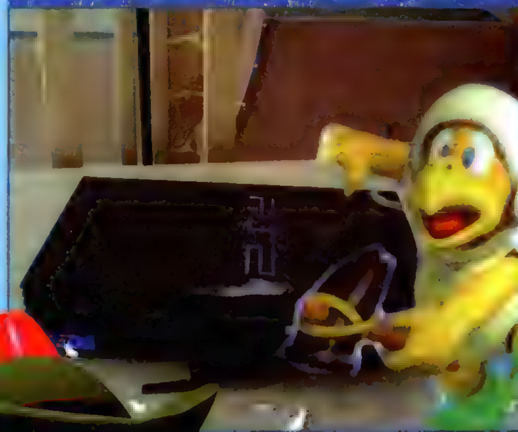
Maar goed die hebben dan weer geen touch-knopjes. Die touch-knopjes hebben overigens wel een klein nadeel. Ze zitten het gamen namelijk aardig in de weg.

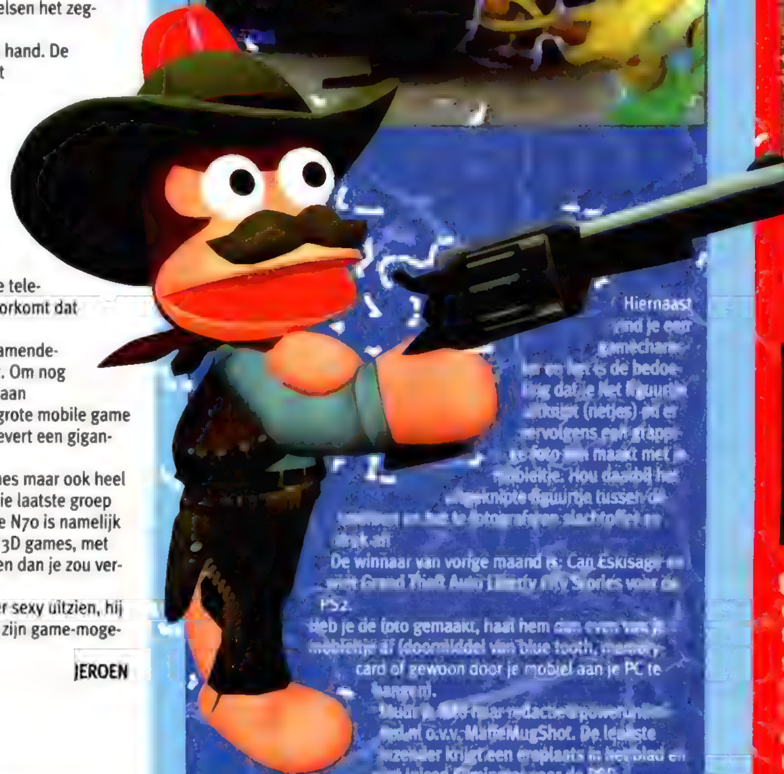
Kijk, bij een potje Diamond Quest is er niet zo heel veel aan de hand. Maar bij games waarin wat fanatieker gespeeld wordt, en er dus wat vingervlugheid wordt vereist, kan het nogal eens voorkomen dat er onbedoeld een touch-knop wordt aangeraakt.

Ander klein nadeel is dat er voor de E900 nog niet echt heel veel games beschikbaar zijn. Mocht je dus wel een toffe slide phone zoeken met ongeveer dezelfde uitstraling, dan raden we de Samsung D600 aan. Geen touch knopjes die onbedoeld in de weg zitten, een iets mindere camera (1.3), maar wel eentje met een heel groot aanbod aan games.

JEROEN

MaffeMugShot



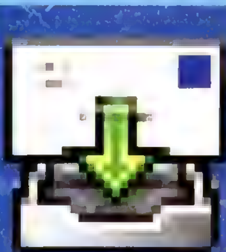


Hiernaast vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto mee maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de [illegible] slachtoffer in [illegible]

De winnaar van vorige maand is: Can Eskisagir en [illegible] Grand Theft Auto Liberty City Stories voor de PS2.

Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (doormiddel van blue tooth, memory card of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).

Mail je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot. De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en [illegible] voor de PSP.



INBOX

Wil je weten waar je gemakkelijk en zonder rompslomp games vandaan haalt of hoe je van die stomme ringtones afkomt...

Stuur deze en al je andere vragen over je mobieltje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Mobile Games en we zullen je vragen in de [illegible]

DE MAN HEEFT EEN EIGEN MOBILE-SECTIE OP ZIJN HOMEPAGE MET DE MEEST VERSCHRIKKELIJKE RINGTONES, GETVER.



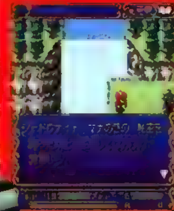
MEEST IRRITANTE RINGTONE FRANS BAUER

NEWS...



Samsung blijft met leuke telefoontjes komen. Neem nu deze [illegible] apparaat is namelijk [illegible]

Children of Mana [illegible] screenshots en het is [illegible] even van de screenshots.





Kijk, weer iemand die zijn telefoon om heeft gebouwd tot iets totaal waarde[illegible] muis. Erg handig natuurlijk.



[illegible] met horloge. Erg handig voor het handsfree bellen natuurlijk. Als je hem niet gebruikt om mee te ouwehoeren, heb je [illegible] loges, misschien dat we er dan ook wel [illegible]



[illegible] dit belachelijke apparaat in huis.



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adresstirker

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Maarten Blonk, Ico Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 20 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING Wonderworks, Haarlem
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts, Rowan Stroo
UITGEVER Anita van der Aa
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen tel: 023-5463536
fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis, Pim Versteijne
ACCOUNT MANAGERS BINNENDIENST Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
INTERNATIONAL ADVERTISING Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-5566622 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Losse verkoopprijs Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgië
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI PRINT

DAPPERSTE SPELPERSONAGE

MAKOTO UIT ENCHANTED ARMS

Van Mario en Tingle hebben we het altijd al vermoed, maar Makoto is het eerste spelpersonage dat zo openlijk voor zijn homoseksualiteit durft uit te komen. Hulde!



BIZAR

CANIS CANEM EDIT

Zeg het tien keer heel snel achter elkaar en ik zweer het je, je hoort gewoon Bully.





GROOTSTE VERRASSING

WORLD CYBER GAMES

King Tuur door Handewasser verslagen bij PGR3 , ik kan er nog steeds niet over uit!



MEEST OVERTUIGENDE GEVLOEK

SCARFACE



DIE STEM VAN TONY MONTANA IS GRIEZELIG OVERTUIGEND, ALSOF ZIJN GEVLOEK IS INGESPROKEN DOOR DE AL PACINO VAN DRIEENTWINTIG JAAR GELEDEN.



VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 28

BESTE SOUND

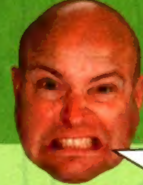
DE TITELSONG VAN BULLY

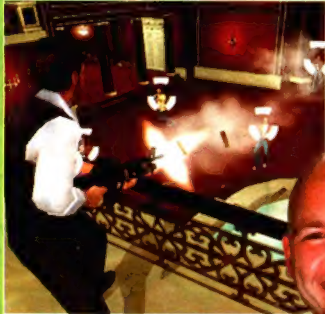
Gewoon fantastisch, het heeft iets weg van de soundtrack van Harry Potter, maar dan zonder de Flipendo's.



MENINGSVERSCHIL VAN DE MAAND







GROOTSTE OPLUCHTING

SCARFACE

TOEN IK ERMEE BEGON DACHT IK ECHT DAT ZE DE BOEL HADDEN VERKLOOT, MAAR INMIDDELS ZIT IK DIEP IN DE ONDERWERELD EN VERMAAK IK ME OPPERBEST.





OPMERKELIJKSTE VOORVAL

FIFA 07 EN NBA LIVE 07



EA BEGINT SPORT STEEDS BETER TE BEGRIJPEN!

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



■ Het Amsterdamse Guerrilla zette zichzelf met Killzone op de kaart als een ontwikkelaar om rekening mee te houden. Nu is er een opvolger in de maak en wel voor de PS3, maar die zag Maarten nieh. Hij zag Killzone Liberation voor de PSP.

■ Jan en zijn PC, de twee zijn onafscheidelijk het is als Command & Conquer. Waarvan Jan het derde deel zag. Kwijlend, dat wel.

■ Was Maarten vorige maand helemaal in zijn nopjes met FIFA 07, deze maand gaat Jeroen samen met Maarten en JJ helemaal op in Pro Evolution Soccer 6. Kan het dan toch nog beter?

■ De drie groene lichtjes zaten niet meer op Sam zijn koppie en dat was wel even wennen. Maar Jan zag dat het goed zat met Sam.

■ Jeroen ploeterde weer eens door de Jungle met Snake. Het is exact dezelfde game, maar Metal Gear Solid 3: Snake Eater Subsistence heeft een aantal toffe nieuwtjes. En Jeroen is natuurlijk Metal Gear-nerd.

■ Wat Boris met The Settlers heeft is ons volstrekt onduidelijk, hoewel we wel wat overeenkomsten zien tussen de koddige mannetjes en Boris.

■ Wiiiiiii Wiiiiiiii Wiiiiiiii. Volgens ons is Jurjen gek geworden. Wiii Wiiiiii, dat is het enige wat hij momenteel nog uitkraamt.

■ Microsoft timmert aardig aan de weg met de Xbox 360 en tijdens X06 lieten ze weer hele vette zaken zien.

■ Alles onder voorbehoud natuurlijk.



POWER UNLIMITED 11 LIGT 23 OKTOBER IN DE WINKELS


OFZOIETS


FRRROOOAP
!


EEN SCHEETKUSSEN? WELKE BAKLAP...
FART MEISTER


NOU ED, ZO TE HOREN BEGINNEN DE JAARTJES AARDIG TOE TE SLAAN VAN BINNEN!
HAHA HAHA
TSK


BLAMMO




YO GASTEN, WAT IS HIER ALLEMAAL
AUW!!!
DAGGER SPECCED


BORIS!!! WAT DE FAK!!!
SCHOP MIJ
JA MAAR...

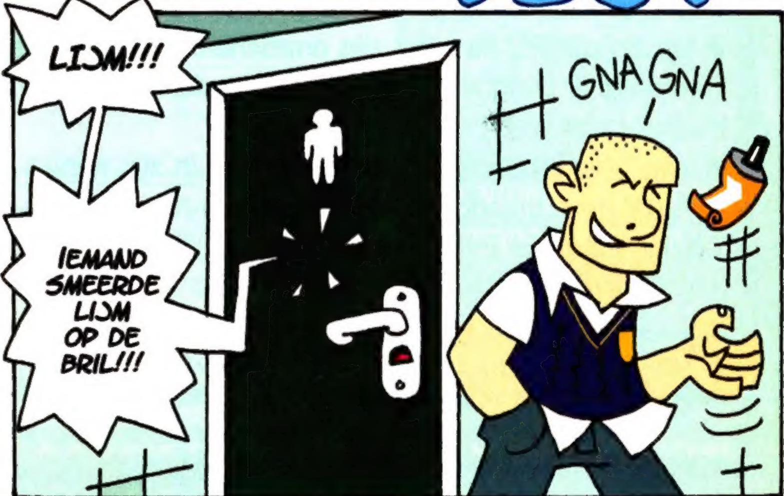

OKAY, WIE HEEFT DIE SCHUIM SHIT IN M'N SINAS GEDAAN!?
HEY JURJEN... KLAPSIGAAR?
YUP...


YO!
GOEDE ZIN


VLOTS


THAT'S IT! SINDS JEROEN DIE NIEUWE STAGIAIR AANNAM IS HET HIER ÉÉN GROTE JANBOEL!
PLAF
ZWIEP


DAT JOCH VLIEGT ER VANDAAG NOG UIT! EN WAAR IS JEROEN TOCH?!


LIJM!!!
IEMAND SMEERDE LIJM OP DE BRIL!!!
GNA GNA

RINGTONEKING
RULE YOUR PHONE!

Basshunter – Boten Anna

Poly A1122on
Real A1123on
Videoringtone A1124on

REALTONES

	REAL
1) Guillermo ft.Tropical D. - Toppertje	A1075on
2) Red Hot Chili P. - Tell Me Baby	A1076on
3) Bob Sinclar - Rock This Party	A1077on
4) The Veronica's - 4 Ever	A1078on
5) Evanescence - Call Me When You're..	A1079on
6) Chamillionaire - Ridin Dirty	A1080on
7) Sergio Mendes - Mas Que Nada	A1081on
8) Nelly Furtado - Promiscuous	A1082on
9) Justin Timberlake - Sexy Back	A1083on
10) Rihanna - Unfaithful	A1084on
11) Pink - U + Ur Hand	A1085on
12) Cassie - Me & U	A1086on
13) Sean Paul - When You Gonna..	A1087on
14) Fergie - London Bridge	A1088on
15) Shakira - Hips Don't Lie	A1089on
16) Ne-Yo - Sexy Love	A1090on
17) Gnarls Barkley - Crazy	A1091on
18) Juanes - La Camisa Negra	A1092on
19) Groove Cats - Once In A..	A1093on
20) Till West And DJ D. - Same Man	A1094on
21) Luie Hond & De Jeugd.. - Poes In De Playboy	A1095on
22) Beyonce - Deja Vu	A1096on
23) Gnarls Barkley - Smiley Faces	A1097on
24) C. Aguilera - Ain't No Other Man	A1098on
25) Pussycat Dolls - Buttons	A1099on
26) Sandi Thom - I Wish I Was ..	A1100on
27) Juanes - A Dios Le Pido	A1101on
28) Sean Paul - Temperature	A1102on
29) Paris Hilton - Stars Are Blind	A1103on

TV FILM

Columbo	A1104on
Beverly Hills Cop	A1105on
Captain Corelli's Mandolin	A1106on
Dances With Wolves	A1107on
Kojak	A1108on
Magnum	A1109on
Schindlers List	A1110on
Mission Impossible	A1111on
Pink Panther Theme	A1112on
Jurassic Park	A1113on
Men In Black	A1114on

BESTELLEN IS SIMPEL!

Stap1 Kies je product uit een van de clubs en SMS de code voor het product naar 3636*
Bijvoorbeeld voor de videoringtone Living On Video
SMS A1115on naar 3636*

Stap2 Je krijgt een SMS ter bevestiging. Antwoord met A1115ok.

Stap3 Je ontvangt een download link. Klik daarop en volg de simpele instructies.

SMS NAAR 3636*

SOFTWARE

Emotic Signs – G633on
Niet in staat om de boodschap duidelijk te maken tijdens het babbeltje met die meid in de club? Dan heb je Emotional Signs nodig.

Benji The Puppy – G634on
Net zo grappig als een echt dier! „Benjy the Puppy" - een mobiel huisdier van de nieuwe genaratie.

Girl Factor – G635on
Volg je de mode op de voet of ben je een trendsetter? Praat je gemakkelijk je mond voorbij of zit je vol geheimen? Pijnig je hersens en leer jezelf kennen in deze persoonlijkheidstest.

Nemo's Aquarium – G636on
Voer je leuke vriendje en speel met hem, zodat hij zich thuis gaat voelen in jouw telefoon.

Love A Lemming – G637on
Je kunt 6 mini games spelen en ieder spel geeft je lemming de vaardigheden die hij nodig heeft om zich bij een van de 6 beroemde stammen aan te sluiten.

Cocktailbar – G638on
Eindelijk kun je als barkeeper indruk maken op je vrienden. Mix de lekkerste en populairste drankjes ter wereld door eenvoudig de CocktailBars instructies op te volgen.

FUNSOUNDS

	REAL
1) Eyh Neem ,s Op	A1043on
2) Bassie belastingdienst	A1044on
3) Schreeuwende Baby	A1045on
4) Blije baby	A1046on
5) Oude Telefoon 02	A1047on
6) Schatje Telefoon	A1048on
7) Koeiengeloei	A1049on
8) Tekstbericht In De Brievenbus	A1050on
9) V8 Motor	A1051on
10) Tis Stil Aan De Overkant	A1052on
11) Knight Rider	A1053on
12) Irritante Telefoon	A1054on
13) Amerikaanse Politiesirene	A1055on
14) CavalryCall	A1056on
15) The Crazy Chicken	A1057on
16) Gillend Speenvarken	A1058on

CLUBCHART REAL

	REAL
2) Fedde Le Grand - Put Your Hands..	A1059on
3) Tiesto - Dance 4 life	A1060on
4) Pakito - Living On Video	A1061on
5) Infernal - From Paris To Berlin	A1062on
1) BeatFreakz - Somebody's watching me	A1063on
6) Outwork - Elektro	A1064on
7) Tiesto - Traffic	A1065on
8) Divini & Warning - 4LB	A1066on
9) Faithless - Insomnia	A1067on
10) Technotronic - Pump Up The Jam	A1068on
11) Prodigy - Out Of Space	A1069on
12) Grooveyard - Mary Go Wild	A1070on
13) DJ Boozywoozy - The Dancefloor	A1071on
14) Eric Prydz - Call On Me	A1072on
15) Scooter - Hyper Hyper	A1073on
16) Tiga - You Gonna Want Me	A1074on

GAMES

Football Manager 2006 – G600on
Motocross II – G601on
Kakuro – G602on

Puzzle Bobble – G603on
Bomberman Panic – G604on
Bejeweled – G605on
Pac Man – G606on
The Sims 2 – G607on
Solitaire Deluxe – G608on
Paintball – G609on
Miami Vice – G610on
Mill – G611on
Madagascar – G612on
NinJack – G613on
NHL Hockey – G614on
Mad Monkey – G615on
X-Men III – G616on

VIDEORINGTONES

Pakito – Living On Video – A1115on
Rihanna – Unfaithful – A1116on
Tiesto – Dance 4 life – A1117on
Guillermo – Toppertje – A1118on
Fergie – London Bridge – A1119on
J. Timberlake – Sexy Back – A1120on
Cassie – Me & U – A1121on

THEMES

G617on G618on G619on G620on G621on G622on

MOBILE WATCHES

Geef je mobiel stijl met deze coole mobile watches!

G623on G624on G625on G626on
G627on G628on G629on G630on G631on G632on

P DIDDY COME TO ME
FEATURING NICOLE SCHERZINGER

Ringtones
POLY A1125on
REAL A1126on
VIDEO A1127on

HOT!
Ex-Pussycat Doll doet het met P. Diddy!

De Ringtoneking producten zijn geschikt voor vele handsets. Controleer voor je bestelling of je telefoon geschikt is en de correcte WAP/GPRS/UMTS instellingen heeft. Als het door jou bestelde product niet geschikt is voor je mobiel, krijg je de mogelijkheid een ander product te downloaden. Real Music Ringtones en Funsounds voor o.a. Nokia 3200, 3220, 3650, 3660, 5140, 6230, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650. Samsung E300, E600, E700, E800, P510. Videoringtones voor Nokia 3650, 3230, 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD. Wallpapers voor o.a. de Nokia 3100, 3220, 3650, 6230, 6260, 6600, 6630, 7260, 7610, 7650. Samsung E300, E330, E700, E710, E800, P510, X450. Siemens SL55, S65, SL65. SonyEricsson K500i, K700i, T610, T630. Motorola V300, V525, V600, V980, Razr V3. Games en Software geschikt voor o.a. de meeste Nokia 6230, 6610, 3510(i), 7250(i), 6100, 6600. Samsung E600, E700, E800, P510. Themes voor o.a. Nokia 3220, 6020, 6600, 6630, 7260, Motorola E550, Razr V3, V500, V600, SonyEricsson K500i, K700i, Siemens C65, S65, SL65. Ga voor alle geschikte handsets naar www.ringtoneking.nl

* Bestel bij ringtoneking je favoriete producten uit onze Ringtoneking Clubs! En SMS de bestelcode + on naar 3636 . Kies je producten uit de drie verschillende abonnementsdiensten . 1) Ringtoneking Beats Club tegoed : 3 Ringtones (mono, poly, real music, funsounds, videoringtones) voor €4,50 /week. 2) Ringtoneking Graphics Club tegoed : 4 graphics (Wallpapers, Ani Wallpapers en Themes) voor €4,50 /week. 3) Ringtoneking Action Club tegoed : 2 Games/applications/mobile videos voor €4,50 /week. Als je geen producten meer wilt downloaden uit een van de diensten SMS stopbeats, stopgraphics, stopaction of stop naar 3636. Niet gebruikt tegoed blijft geldig tot afmelding van de service. Ringtoneking is een service van Jamster International Sarl. Route des Arsenaux 41. Case Postale 249. CH-1705 Fribourg, Zwitserland. Klantenservice: info@ringtoneking.nl / 0900-5262200 (€0,18/min). Zorg ervoor dat je mobiel geschikt voor het product dat je wilt bestellen, en dat je WAP/GPRS/UMTS op je mobiel hebt geinstalleerd. Minderjarig: vraag eerst toestemming aan je ouders voordat je bestelt.

Als je problemen hebt bij het downloaden, neem contact op met de klantendienst: info@ringtoneking.nl of 0900-5262200 (€0,18/min)